IL EST PARU !
Le dix-huitième volume de notre collection trimestrielle sur les matériels et les unités des grandes batailles de 1939-1945.

HORS-SERIE N° 18
Texte de **Yves BUFFETAUT**

69 F
le volume

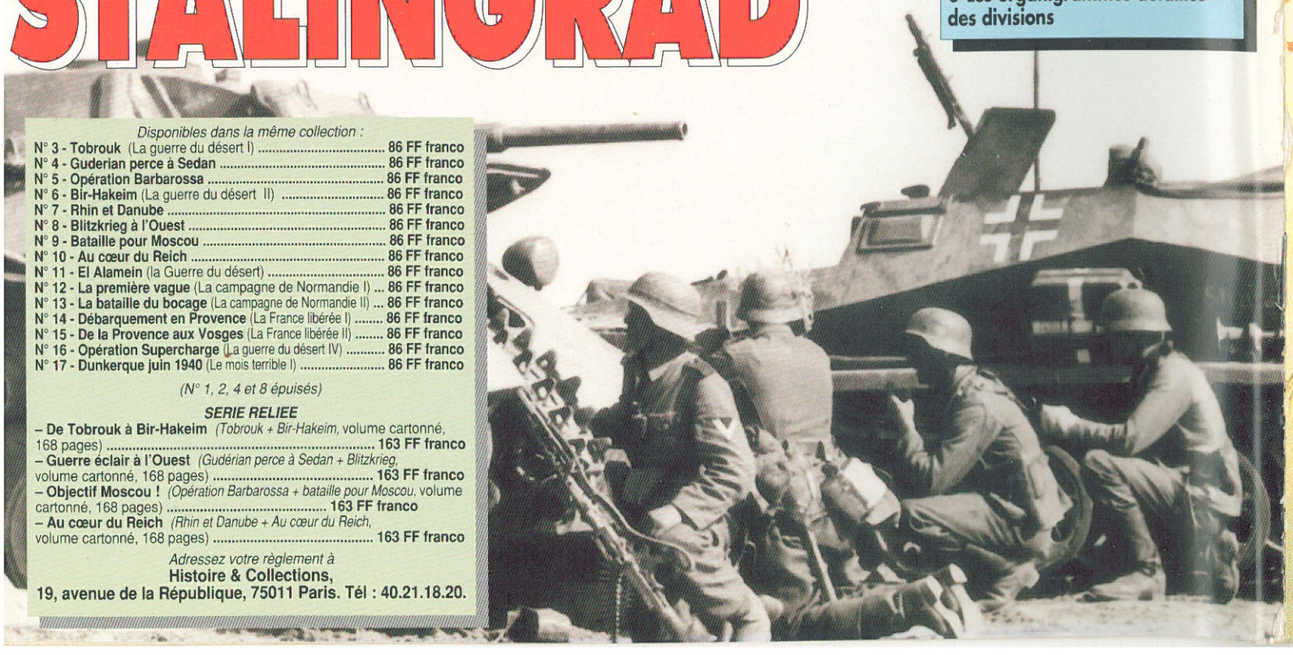
Dessins en couleurs de **Jean RESTAYN**

LA BATAILLE DE STALINGRAD (1)

DE MOSCOU A STALINGRAD

DISPONIBLE CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX
Si vous ne le trouvez pas, commandez-le chez Histoire & Collections

- **84 pages dont 16 en couleurs** *(21 x 29,7 cm, dos carré, couverture vernie)*
- **100 photos d'époque**
- **24 dessins en couleurs des principaux véhicules** *(profils et vues de trois quarts)*
- **Les cartes en couleurs**
- **Les organigrammes détaillés des divisions**



Disponibles dans la même collection :

N° 3 - **Tobrouk** (La guerre du désert I) ..... **86 FF franco**
N° 4 - **Guderian perce à Sedan** ..... **86 FF franco**
N° 5 - **Opération Barbarossa** ..... **86 FF franco**
N° 6 - **Bir-Hakeim** (La guerre du désert II) ..... **86 FF franco**
N° 7 - **Rhin et Danube** ..... **86 FF franco**
N° 8 - **Blitzkrieg à l'Ouest** ..... **86 FF franco**
N° 9 - **Bataille pour Moscou** ..... **86 FF franco**
N° 10 - **Au cœur du Reich** ..... **86 FF franco**
N° 11 - **El Alamein** (la Guerre du désert) ..... **86 FF franco**
N° 12 - **La première vague** (La campagne de Normandie I) ... **86 FF franco**
N° 13 - **La bataille du bocage** (La campagne de Normandie II) ... **86 FF franco**
N° 14 - **Débarquement en Provence** (La France libérée I) ..... **86 FF franco**
N° 15 - **De la Provence aux Vosges** (La France libérée II) ..... **86 FF franco**
N° 16 - **Opération Supercharge** (La guerre du désert IV) ..... **86 FF franco**
N° 17 - **Dunkerque juin 1940** (Le mois terrible I) ..... **86 FF franco**

(N° 1, 2, 4 et 8 épuisés)

SERIE RELIEE

– **De Tobrouk à Bir-Hakeim** *(Tobrouk + Bir-Hakeim,* volume cartonné, 168 pages) ..... **163 FF franco**
– **Guerre éclair à l'Ouest** *(Gudérian perce à Sedan + Blitzkrieg,* volume cartonné, 168 pages) ..... **163 FF franco**
– **Objectif Moscou !** *(Opération Barbarossa + bataille pour Moscou,* volume cartonné, 168 pages) ..... **163 FF franco**
– **Au cœur du Reich** *(Rhin et Danube + Au cœur du Reich,* volume cartonné, 168 pages) ..... **163 FF franco**

Adressez votre règlement à
Histoire & Collections,
19, avenue de la République, 75011 Paris. Tél : 40.21.18.20.

VAE VICTIS

LA REVUE DU JEU D'HISTOIRE TACTIQUE ET STRATEGIQUE

N° 5
NOVEMBRE-DECEMBRE 1995
39 FF - 285 FB

PERFECT GENERAL II
Ludique et plaisant
EMPIRE II
Tous les âges de la guerre

JEU VIDEO

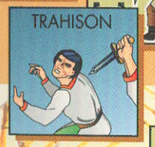
1870-1871 en 15 mm :
Les règles complètes

JEU FIGURINES

1939-1945 en 20 mm

JEU HEXAGONES

JEU COMPLET
dans ce numéro
LA RECONQUETE DE ROME



M 3360 - 5 - 39,00 F-RD

VAE VICTIS
LA REVUE DU JEU D'HISTOIRE TACTIQUE ET STRATÉGIQUE

ORDRE DE BATAILLE

NOVEMBRE DECEMBRE 1995 N° 5

EVENEMENT
AvalonCon 1995 sur les terres d'Avalon Hill — 4

ANALYSE
Command Decision II, 1939-1945 en 20 mm — 6

SCENARIO
Gambsheim 1945 (I) version Command Decision — 10

SCENARIO
Gambsheim 1945 (II) version Advanced Squad Leader — 12

ANALYSE
Ciel de guerre froide avec « Speed of Heat » — 14

ART DE LA GUERRE
L'art de la guerre au siècle des Lumières — 16

CAMPAGNES
L'Empire byzantin à la reconquête de Rome — 22

ANALYSE
La campagne de 1807, batailles d'aigles en Pologne — 33

REGLES
Képis rouges, règles complètes pour 1870-1871 — 36

NOUVEAU !
Jeux et littérature, toutes les nouveautés imprimées — 40

NOUVEAU !
Conflits en vidéo, la guerre presse-bouton — 44

NOUVEAU !
Du 6 mm au 25 mm, la parade des miniatures — 46

ENCART-JEU ... et le JOURNAL DE MARCHE (au dos de la carte) — 23

BELISAIRE ou la gloire de Byzance
notre jeu central complet avec règles, carte et planche de pions
(la carte et la planche de pions, en encarts non foliotés entre les pages 26 et 27, font partie intégrante de *VaeVictis* n° 5)

Directeur de la publication et de la rédaction : François Vauvillier.
Administrateur général : Yves Jobert.
Directeur de la rédaction délégué : Jean-Marie Mongin.
Rédacteur en chef adjoint : Théophile Monnier.
Maquette et infographie : Jean-Louis Viau et PLST.
Rédaction : Stéphane Balle, Dominique Breffort, Yves Buffetaut, Christophe Camilotte, Philippe Charbonnier, Jean-François Colombet, Yves Debay, Antoine Demetz, Patrick Lesieur, Eric Micheletti, Philippe Teulé, Jean-Pierre Villaume.
Principaux collaborateurs : Jean-Luc Béchennec, Didier Bourgeois, Frédéric Bey, Christophe Caillaud, Stéphane De Ieso, Jean-Philippe Imbach, Omar Jeddaoui, Marcello Kramer, Pierre Laporte, Yves Martin, Eric Oger, Nicolas Pilartz, Antoine Plait, Olivier Saint-Lot, Dominique Sanches, Frédéric Schaaf, Nicolas Stratigos, Walter Vejdovsky.

Publicité : Stéphane Marignac.
Abonnements, rédaction, publicité : Histoire & Collections, 19, avenue de la République, 75011 Paris. Tél. : (1) 40.21.18.20. Fax. : (1) 40.21.97.55.
Tarif : 1 an (6 numéros) : France : 195 F. Union européenne et autres pays : 235 F.
Vente en kiosque : par NMPP.
Vente au détail : Armes & Collections, 19, avenue de la République, 75011 Paris. Tél. : (1) 47.00. 68.72.
Distribution aux points de vente spécialisés en France : Oriflam, 132, rue de Marly, 57158 Montigny-lès-Metz. Tél. : 87.63.96.69.

VaeVictis est un bimestriel publié par *Histoire & Collections*, SARL au capital de 247 000 F. Principaux associés : François Vauvillier (gérant), Yves Jobert, Jean Bouchery.

DISTRIBUTION À L'ÉTRANGER
● **Editeur responsable pour la Belgique :** Promotion Soumillion, avenue Massenet 28, B-1190 Bruxelles. Tél. : 02/345 91.92. SGB 210-0405835-39.
Abonnements :
6 numéros : 1 300 FB + 150 FB de port *(au lieu de 1710 F)*
12 numéros : 2 500 FB + 295 FB de port *(au lieu de 3 420 F)*
● **Italie :** Tuttostoria, Ermanno Albertelli Editore. Via S. Sonnino, 341, 43100 Parma.
● **Espagne :** C.A. Munana, Casado Del Alisal 10, 28014 Madrid.

Numéro de commission paritaire : en cours.
● Photocomposition intégrée *Mac Intosh Centris 650.*
● Flashage et photogravure : *SCIPE et Point 11.*
● Impression : *NIC.*
© Copyright 1995. Reproduction interdite sans accord écrit préalable.

EDITORIAL

L'arrivée de *VaeVictis* a bouleversé bien des habitudes dans le monde feutré et passablement clos du jeu d'histoire. En France tout d'abord, notre ligne rédactionnelle a réellement surpris, voire choqué. Et pourtant, quoi de plus simple, quoi de plus logique que l'angle d'approche qui est celui de *VaeVictis* ? Notre sujet ? Le plaisir du jeu au sein de l'*univers Histoire* et donc toutes les formes du jeu d'histoire sans exclusive, quel que soit leur support. Notre objectif ? Satisfaire les spécialistes, enthousiasmer les débutants, susciter des vocations, fonder l'activité ludique sur la réflexion historique.

Ce programme passe par un équilibre très étudié dans le choix des articles mais aussi par une rigueur implacable dans les termes utilisés et la présentation, pour ouvrir les horizons du jeu d'histoire au-delà du cercle longtemps restreint des *afficionados* éclairés. Et le succès de *VaeVictis* témoigne de la justesse de nos choix.

Avec les compliments des Etats-Unis d'Amérique

Mais si la France est terre de mission pour le jeu d'histoire, les Etats-Unis sont considérés comme le berceau de ce loisir, et l'impact de *VaeVictis* sur les joueurs américains révèle bien des surprises. Deux revues spécialisées d'outre-Atlantique, *Zone of Control* et *Game Fix*, présentent dans leur dernier éditorial leurs sentiments sur *VaeVictis*. Il nous a semblé intéressant de présenter ces commentaires ici, car ils laissent entrevoir une révolution des mentalités dont nous sommes, nous osons le croire, les instigateurs [1].

John A. Walker, dans *Zone of Control* (numéro de juin), a parfaitement saisi la nature de cette révolution : *« Il n'y pas si longtemps, l'océan du jeu d'histoire était largement un lac anglo-américano-australien. Ce n'est plus le cas aujourd'hui. Tous les doutes à ce sujet seront dissipés par la lecture du remarquable magazine français* VaeVictis. *Cette publication couvre à parts égales les jeux sur carte, les jeux avec figurines et les jeux sur ordinateur. Rares sont les éditeurs américains qui développent une attitude aussi éclectique dans leur approche, Avalon Hill étant la seule exception. Les revues américaines traitent parfois d'informatique, mais s'intéressent peu aux figurines. De ce côté-ci de l'Atlantique, les trois mondes sont plutôt distants.*

Par sa formule unique, VaeVictis *offre ce qu'on ne trouve dans aucun autre magazine de jeu d'histoire : une synergie entre l'abstraction des hexagones et l'approche vivante des figurines. Vous pouvez lire un article sur un nouveau jeu tactique sur la Première guerre mondiale puis tourner la page et découvrir une scène de tranchée après sa capture, avec un blindé endommagé au milieu des sacs de sable, dans la fumée des combats (...). Ce magazine est en français mais le langage de l'œil est universel, et les auteurs de* VaeVictis *le parlent comme des poètes. ».*

Pour sa part, Jon Compton, rédacteur en chef de *Game Fix*, évoque, dans son numéro d'été, une remise en question : *« J'ai toujours été franc avec nos lecteurs dans ces pages, et je dois dire que* VaeVictis *est sans conteste le plus beau magazine sur le jeu d'histoire qu'il m'ait* jamais *été donné de voir (...). Il faut de gros moyens pour réaliser les graphismes en couleurs que* VaeVictis *couche sur le papier. L'apparition de ce magazine peut-elle changer la stratégie de* Game Fix *? Pas du tout. Vous avez demandé un magazine à petit prix [2], avec un jeu facile d'accès (...), mais je vous promet de "pomper" toute l'inspiration possible de produits comme* VaeVictis. *».*

Qu'ajouter à ces hommages ? La génération de joueurs qui a vécu depuis des années sous l'ombre du *made in USA* — particulièrement dans le domaine du jeu sur carte — seront sensibles à ce bouleversement : des Français provoquant la remise en cause des Américains !

Pour conclure avec panache, disons que ce numéro de *VaeVictis* est placé, *once again* (NDLR : à nouveau), sous le signe de l'abondance : profusion de nouveautés, avec des jeux comme s'il en pleuvait, profusion de sujets, avec des dossiers qui traversent le temps, de l'Antiquité à la guerre de Corée, profusion d'idées, avec un jeu en encart original et passionnant... Alors, comme le disent nos amis américains, bienvenue dans *VaeVictis*, ce poème... ❒

Théophile Monnier

1. Tous nos remerciements à l'un de nos lecteurs d'outre-Atlantique, Emory Toops, qui nous a envoyé en avant-première copie de ces deux éditoriaux.

2. Le magazine *Game Fix* vaut $6.95 soit, au change actuel, environ 35 FF. A 39 FF, *VaeVictis* se classe donc dans les magazines les meilleurs marchés. Cela aussi, soulignons-le, est une forme de miracle économique, rendu possible par un fort tirage et des ventes en rapport. Au grand bénéfice du public francophone.

VAE VICTIS
LA REVUE DU JEU D'HISTOIRE TACTIQUE ET STRATÉGIQUE

VOUS AVEZ ATTENDU VAEVICTIS DEPUIS TOUJOURS... LE VOICI.

SOUTENEZ-LE !

Abonnez-vous aujourd'hui en profitant de notre offre spéciale de lancement : 6 numéros pour le prix de 5 !

ET UNE PETITE ANNONCE GRATUITE

Bon à découper (ou photocopier) et renvoyer avec votre règlement à
HISTOIRE & COLLECTIONS
19, avenue de la République, 75011 Paris
Tél. : (1) 40.21.18.20. Fax : (1) 40.21.97.55.

● **JE M'ABONNE POUR UN AN A *VAEVICTIS***
Pour 6 N°s (à partir du N° 6) ❒ 195 F (France) ❒ 235 F (autres pays)

● **JE SOUHAITE RECEVOIR LES ANCIENS NUMEROS**
❒ N° 1 ❒ N° 2 ❒ N° 3 ❒ N° 4 ❒ N° 5 39 F chaque ..... FF

● **Ci-joint mon règlement de** ..... FF
par ❒ Chèque bancaire ❒ Mandat
❒ Carte bancaire n° |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|
expirant en |_|_| |_|_| *mois année* **Signature :**

Nom..... Prénom .....
Adresse .....
.....
.....
Ville ..... Code Postal .....

Si vous êtes déjà un fidèle d'Histoire & Collections, merci de préciser votre n° d'abonné/client (voir en haut à droite de l'étiquette-adresse). N° .....

VOTRE PETITE ANNONCE

● **Gratuite** pour les abonnés *(si vous êtes déjà abonné, joindre seulement votre dernière étiquette-adresse avec votre PA)*

RUBRIQUE
❒ Recherche de partenaires
❒ Vente/achat de jeux, figurines ou matériels
❒ Clubs et associations
❒ Divers
❒ Professionnels (forfait de **150 F**, annonce encadrée)

50 F *la petite annonce si vous n'êtes pas abonné*

EVENEMENT

AVALONCON 95

Les derniers feux d'Avalon Hill ?

AVALONCON, convention entièrement dédiée aux jeux d'Avalon Hill, est l'un des plus grand rendez-vous de joueurs d'outre-Atlantique. Plusieurs centaines de participants se pressent pour participer aux tournois et démonstrations. Compte rendu d'ambiance par notre envoyé spécial sur ce salon sans équivalent en France.

Par Omar JEDDAOUI

Une ombre a plané sur l'édition 1995 d'AvalonCon, convention de quatre jours entièrement dédiée aux jeux de la firme Avalon Hill et qui s'est déroulée du 2 au 6 août. Compte tenu des difficultés financières de la firme américaine (voir encadré), il se pourrait bien que cette 5e convention soit la dernière. L'hôtel Marriott de Baltimore, qui est le lieu de rencontre attitré des clients d'AH, a bien été réservé pour la première semaine d'août 1996, mais on ne sait pas encore si la 6e édition verra le jour… Raison de plus pour découvrir ce lieu mythique. Suivez le guide !

QUI VEUT ACHETER AVALON HILL ?

C'est officiel, Avalon Hill a de graves problèmes financiers et cherche à combler ses pertes. Plusieurs solutions semblent envisagées : recherche d'un repreneur, vente de quelques droits ou de stocks, augmentation de capital, etc. Depuis plusieurs années, la rumeur de la mauvaise santé d'Avalon Hill couvait. Au niveau de la production, il est évident que, *ASL* mis à part, Avalon Hill était surclassé par le dynamisme des nouvelles maisons d'édition. De plus, toute l'énergie de la société était concentrée vers les jeux informatiques. Dans ce domaine, après quelques productions particulièrement ratées, Avalon Hill avait finalement réalisé de bons produits en coopérant avec d'autres sociétés informatiques. La série la plus célèbre est bien sûr *V for Victory* (rebaptisée *World at War*). Mais apparemment, les efforts consentis sur les jeux informatiques ont coûté cher. Surtout, la raison essentielle des difficultés d'Avalon Hill provient des problèmes de gestion de sa société mère, le groupe Monarch Avalon. Ce groupe a perdu beaucoup d'argent sur le lancement d'un magazine pour adolescentes, *Girlies'Life*, un flop retentissant ! Mais d'après nos informations, Avalon Hill perdait de toute manière de l'argent sur les jeux sur carte, *ASL* étant le seul à ramener encore des sommes importantes. A suivre donc…

L'affluence des grands jours

Plusieurs centaines de joueurs réunis au même endroit, cela ne manque jamais d'impressionner. Le profil du joueur américain moyen est sans surprise : la trentaine, une culture supérieure à la moyenne (à la moyenne américaine s'entend !) et un enthousiasme juvénile sans faille. Ça et là, pour quelques jeux plus « ciblés » (en général des jeux de plateau), on rencontre quelques exceptions statistiques : des femmes, des enfants, quelques adolescents… Mais 90 % des joueurs sont masculins et ont plus de 20 ans.

AvalonCon, c'est aussi une grande variété de jeux et de tournois. Des plus obscures productions d'Avalon Hill aux « best-sellers » en passant par les jeux non réédités, chacun y trouve son compte. Cette année, on découvrait une innovation technique, avec un tournoi de jeux informatiques (*Stalingrad* et *Flight Commander*, présentés dans le numéro 2 de *VaeVictis*).

On vient à AvalonCon avant tout pour jouer. Chacun tente donc d'optimiser les quatre jours que dure la convention à sa manière. Certains s'inscrivent à plusieurs tournois. D'autres font des parties libres à tout moment et il n'est pas rare de trébucher sur quelques joueurs installés à même le sol et poursuivant une partie effrénée. D'autres testent et testent encore… Quelques concepteurs recrutent le chaland pour une partie de leur dernière création. Partout un brouhaha d'où émergent quelques phrases absconses et incompréhensibles pour le non-initié : « *J'avais + 1 mais il a ravitaillé son état-major et j'ai fait 6... Dur !* »… « *Non, tu ne peux pas exploiter avec ton unité de cantiniers !* »… « *Le paragraphe 423.4 spécifie que ton unité est détruite.* »

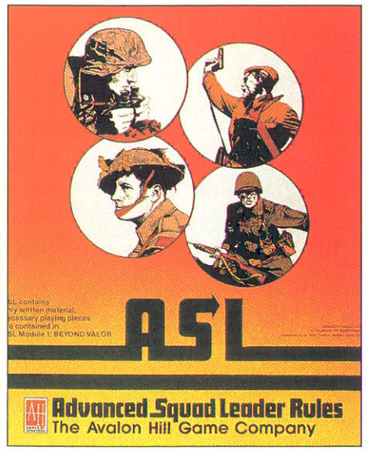
Activités frénétiques

L'ambiance générale est bon enfant. L'organisation est assez lâche et on fait largement confiance au fair-play et au sens des responsabilités des joueurs. De fait, aucun incident sérieux n'est à déplorer — même aux tables de *Diplomacy* — et tous cohabitent pacifiquement. Les officiels d'AH se font remarquer par leur absence. Seule figure mythique visible, Don Grenwood (un des grands concepteur d'AH), absorbé dans un tournoi acharné de *Breakout Normandy*, ne lèvera pas la tête de la semaine… Chaque tournoi est géré par un maître de jeu volontaire, un véritable sacerdoce, mais les candidats ne font pas défaut.

Les salles de conférences de l'hôtel Marriott sont bondées. Chacune est dédiée à un ou plusieurs tournois. C'est *Advanced Squad Leader* qui se taille la part du lion, avec plus de 130 participants, mais les « best-sellers » tels que *Third Reich*, *Diplomacy* ou encore *Britannia* attirent des foules conséquentes.

Plus loin, le stand Avalon Hill se fait assez discret mais débite néanmoins les dernières productions à un rythme rapide : si *Geronimo* (simulation stratégique des guerres indiennes) ne semble pas rencontrer un grand succès, en revanche, *Rising Sun* (la Seconde Guerre mondiale dans le Pacifique, compatible avec *Third Reich*) se vend bien.

Circuler dans les allées avec quelques exemplaires de *VaeVictis* sous le bras est un moyen garanti d'attirer l'attention. Les Américains



sont impressionnés par la qualité du magazine et expriment dans leur majorité deux regrets :

– que *VaeVictis* ne soit pas traduit en anglais ;

– qu'il n'existe pas de magazine de cette qualité aux Etats-Unis.

Plutôt flatteur, non ?

Dernière surprise et de taille, il y a, sacrilège, quelques parties de *Magic* en cours. C'est bien le seul jeu « extérieur » admis dans le cénacle d'AH.

Au rayon des déceptions, c'est surtout la localisation géographique de l'hôtel dans un endroit isolé (à 1 h de l'aéroport et du centre ville de Baltimore), qui ne se prête à aucune sortie, et les prestations d'une qualité moyenne (nourriture quelconque, piscine microscopique) qui nuisent à la qualité du séjour. Pour autant que la convention soit reconduite en 1996, voici à peu près ce qu'il vous en coûtera pour en profiter :

Aller-retour Paris-Baltimore + transferts : 4 000 FF.

Quatre nuits d'hôtel + petit déjeuner : 1 600 FF

Ajoutez à cela les repas et les faux frais et vous arrivez assez vite à 7 000 francs. A vous de voir si le jeu en vaut la chandelle. Pour l'inscription, adressez-vous à Avalon Hill qui vous communiquera un formulaire de préinscription et les coordonnées de l'hôtel (il est vivement conseillé de réserver à l'avance). ❐

L'avenir d'ASL

L'envoyé spécial de *VaeVictis* a rencontré **Gary Fortenberry**, responsable du développement d'*ASL* chez Avalon Hill. Tous deux finalistes du championnat *ASL* (remporté par Gary), ils ont parlé, en spécialistes très avertis, de ce grand jeu.

VaeVictis : Quel futur pour *ASL* ?

Gary Fortenberry : Cela dépend un peu de nous tous. En ce qui me concerne, j'ai l'intention de continuer à faire paraître des modules à thèmes historiques. De nouvelles cartes sont également à l'étude. J'espère que le nouvel *Annual* paraîtra à temps pour Oktoberfest. Les articles sont prêts, les scénarios sont en cours de mise au point. Je suis d'ailleurs en train de mettre en place de nouveaux groupes d'essai, ce qui permettra de multiplier les résultats et d'accélérer le processus.

VV : Nous en sommes arrivés à près de 200 pages de règles pour *ASL*. N'est-il pas temps de mettre fin à cette inflation et se concentrer sur la clarification et l'homogénéisation des règles existantes ?

GF : Je suis d'accord. Les seules nouvelles règles que j'accepte sont celles liés à des modules historiques, servant à mieux simuler une situation donnée. J'aimerai qu'on ait un nouveau livret de règle synthétisé et clarifié avec un nouvel index plus à jour. Il y a un certain nombre de points de règles qui posent encore problème, on ne va pas tous les citer… Ceci étant, je n'ai aucun talent pour la rédaction de règles et il me faut trouver la bonne personne pour réaliser ce tour de force !

VV : Les rumeurs les plus folles circulent sur un retrait d'*ASL* par Avalon Hill. Que peux-tu nous dire là-dessus ?

GF : Tout ce que je peux dire, c'est qu'une restructuration est en cours chez AH. La société cherche des partenaires et du capital mais cela ne devrait en aucun cas affecter *ASL*. Pour ce qui me concerne, *ASL* continue et, comme je l'ai dit, j'ai pas mal de projets en cours de réalisation.

VV : Peux-tu nous donner quelques chiffres sur le public *ASL* aux Etats-Unis ?

GF : Le dernier numéro de l'*Annual* a été vendu à près de 6 000 exemplaires. Pour le reste il faudrait contacter le comptable d'AH !

VV : Ton itinéraire ?

GF : Bon… Je suis un Texan exilé en Virginie. J'ai joué à *Squad Leader* dès sa parution et j'ai acheté tous les modules et tout ce qui touchait de près ou de loin à *Squad*… Je joue depuis 1976, exception faite d'une brève interruption pendant mon service dans la marine. Je joue à tout : jeux d'histoire, jeux de société, jeux de cartes, n'importe quel jeu en fait. A part ça, je prépare un PhD (doctorat) en histoire. *ASL* est mon jeu favori et comme je partage un appartement avec Mc Grath et Chaney (NDLR : deux excellents joueurs bien connus dans les milieux *ASL* outre-Atlantique), il n'est pas très difficile de lancer une partie à n'importe quel moment. D'ailleurs, nous avons deux campagnes en cours. Il y a beaucoup d'autres jeux que j'apprécie, mais je manque de temps pour y jouer. En ce moment, je suis assez pris par *Magic* !

VV : Puisque que tu mentionnes *Magic*, y a t-il un projet chez AH de jeux de cartes à thème historique ?

GF : Pas à ma connaissance. Mais je conseille d'essayer *Up Front* qui n'est pas trop mal, même s'il souffre de ses graphismes. (voir *VaeVictis* n° 2).

VV : Que penses-tu de ce tournoi d'*ASL* et des tournois en général ?

GF : J'aime le côté « social » des tournois. C'est l'opportunité de rencontrer pas mal de gens. Certains d'entre nous habitent à l'autre bout du pays et nous ne nous voyons que lors des tournois. Mon tournoi favori est Oktoberfest, l'ambiance y est plus conviviale et on y trouve des joueurs qu'on ne rencontre nulle part ailleurs

VV : Et que penses-tu de *VaeVictis* ?

GF : La présentation me plaît beaucoup, les sujets m'ont l'air intéressant. Quand le traduisez-vous en anglais ?

VV : Tu sais sans doute qu'il y a pas mal d'initiatives en cours en Europe concernant *ASL*. Nos lecteurs peuvent-ils t'envoyer leur « production » ? Que recherches-tu en particulier ?

GF : Je vais faire de mon mieux pour qu'*ASL* continue à vivre. Je sais que je ne communique pas assez, mais il y a pas mal de choses en train. Je suis preneur de tout, mais je ne garantis pas que le matériel sera utilisé, tout dépend de la qualité… On peut m'envoyer des articles, des scénarios ou des modules historiques directement à mon adresse personnelle, vu que lorsque cela passe par Avalon Hill les délais sont assez longs : **Gary Fortenberry, 11616 Springhouse Place, 22094 Virginia, USA**.

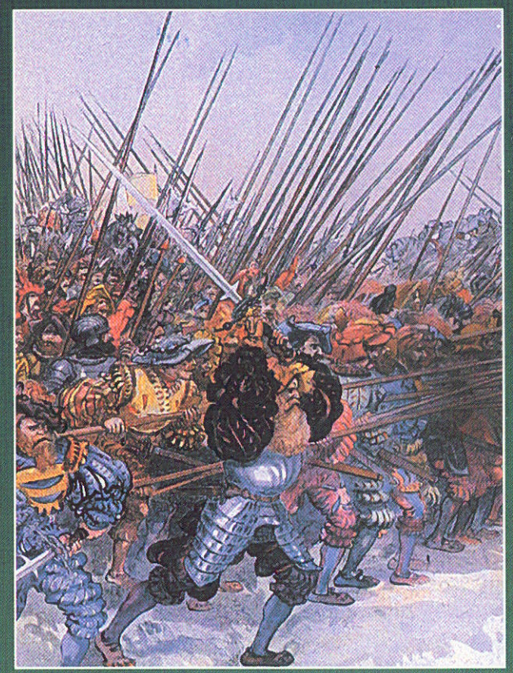
MAIRIE DU BLANC-MESNIL, LA CHARGE DU 93ÈME,

5ème TROPHÉE ALEXANDRE

Le Jeu, l'Histoire, la Figurine.

25 et 26 Novembre 1995

Gymnase Langevin au Blanc-Mesnil (av. de la Division Leclerc)



Tournois et scénarios de jeu d'Histoire avec Figurines / Wargames / Jeux de plateau / Présentation de costumes / Dioramas / Figurinistes Jeux de réflexion / Jeux de rôle grandeur nature / Professionnels du Jeu, de l'Histoire, de la Figurine.

RENSEIGNEMENTS et INSCRIPTIONS :

48 48 52 94 - 48 49 69 87

ENTRÉE GRATUITE

COMMAND DECISION II

La Seconde Guerre mondiale en 20 mm

LE second conflit mondial est sans conteste la période la plus courue du jeu d'histoire. L'intensité des combats à Stalingrad, sur la Meuse ou dans le désert libyen ne peut laisser indifférent aucun joueur. *VaeVictis* a choisi de vous présenter *Command Decision*, l'une des meilleures règles pour le jeu avec figurines sur cette période.

Texte par Stéphane LANGLOIS
Photos par Olivier SAINT LOT

Editée par GDW, *Command Decision* est une règle à l'échelle tactique sur la Seconde Guerre mondiale mais aussi, à l'aide de ses différentes extensions, sur tous les combats du XX^e^ siècle. L'auteur, Frank Chadwick, l'a conçue dans l'optique de « *mettre en relief les deux principaux aspects du combat à cette échelle : l'évolution rapide des situations tactiques, et la nécessité d'élaborer des opérations combinées* ». Objectif atteint.

Un ensemble complet

La seconde édition de *Command Decision*, parue en 1992 et présentée dans une belle boîte, contient, en plus des règles, des livrets d'organisation des unités et de caractéristiques des troupes et des véhicules. On y trouve également un petit bonus, *Black Powder and Cold Steel*, une transposition sans prétention de *Command Decision* aux XVIII^e^ et XIX^e^ siècles. L'ensemble est donc bien fourni, avec règles de base, règles avancées, modules d'extension pour les combats modernes — de 1950 à 1975 d'une part, de 1975 à 1992 d'autre part — et des règles de campagnes. Le livret consacré aux unités détaille l'organisation théorique des divisions des principaux belligérants (Allemagne, Etats-Unis, France, Grande-Bretagne, Italie, Japon, Pologne et URSS). En résumé, un peu plus de 115 modèles d'organisation, tels que les divisions légères mécaniques françaises de 1940, les US Marines en 1945, ou les Fallschirmjäger allemands. Comme pour la plupart des productions américaines en matière de règles pour figurines, la qualité de présentation et d'écriture et la clarté de la mise en page rendent l'ensemble très agréable à manipuler et facilitent la jouabilité.

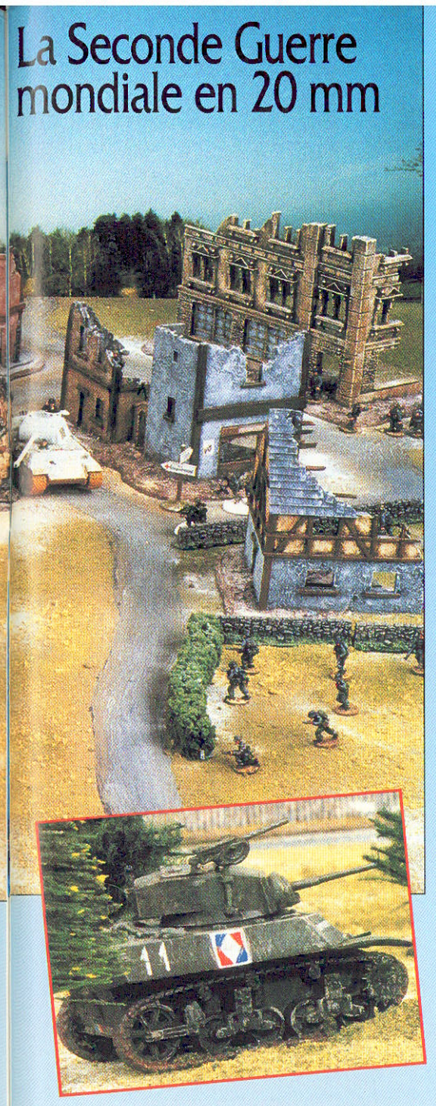
L'échelle de jeu

Un tour représente 15 minutes de combat réel, un pouce (2,54 cm) sur table équivaut à 50 yards, soit environ 45 mètres. L'auteur préconise l'emploi de figurines au 15 ou au 20 mm, mais propose aussi des échelles de réduction pour jouer au 1/285 ou au 1/300, en remplaçant un pouce par un centimètre. Chaque figurine représente la valeur d'une section d'infanterie et chaque modèle, environ un demi-peloton de chars ou une batterie d'artillerie.

Véhicules et canons sont caractérisés par leur vitesse, leur protection et leur armement : type de munitions employé (antichar, antipersonnel ou munitions spéciales le cas échéant), nombre d'obus disponibles, cadence de tir et facteurs de combat. Les fantassins, cavaliers, cyclistes, motocyclistes, etc., sont eux caractérisés par leur vitesse de déplacement, la portée et la cadence de tir de leurs armes. En second lieu, une valeur de moral est associée à chaque unité (de 6 pour les moins motivés à 11 pour les troupes d'élite japonaises) et une qualité de combattant (bleus, troupes entraînées, expérimentées, vétérans et troupes d'élite). Ces détails sont précisés dans le volume sur les caractéristiques nationales.

Ci-dessus.
A l'assaut de Gambsheim ! En janvier 1945, la bataille fait rage au nord de Strasbourg. Légionnaires, tirailleurs algériens et chasseurs d'Afrique de l'armée française de la Libération engagent durement une compagnie de Panzergrenadier soutenue pas des chars lourds. Cette vue générale correspond au cadre du scénario *Command Decision* que nous vous proposons page 11. Seule la voie ferrée manque à l'appel !

Page ci-contre.
Belle vue d'un M5 Stuart aux couleurs de la 5^e^ DB. Au 1/72-76 (20 mm), la précision de la peinture n'a rien à envier au travail réalisé par les maquettistes.



Le système de commandement

La séquence de jeu est somme toute assez classique : affectation des ordres et planification d'artillerie, déplacement des troupes, résolution des différentes phases de tirs, tests de moral, combats au corps-à-corps.

Le mécanisme de commandement développé par Chadwick représente une des originalités du jeu, le type d'organisation et l'initiative au combat étant en effet bien rendu. Lors de la préparation du jeu, chaque camp répartit ses forces en fonction de critères hiérarchiques historiques (Combat Command américain, Kampfgruppe allemand, etc.). Les différents scénarios et les caractéristiques nationales inclus dans la boîte constituent de bonnes sources pour les joueurs les moins documentés. Cette organisation est d'une importance majeure pour la coordination des différentes armes au sein d'un groupement de combat.

Les ordres sont de trois types : mouvement, demande d'appui d'artillerie et modification de la chaîne de commandement ou ralliement de troupes. Chaque commandement dispose d'un ordre par tour, dont il peut user pour l'une de ces trois fonctions, et qu'il peut transmettre à distance (variable selon les moyens radio ou téléphoniques disponibles pour les relayer). Les ordres de mouvement sont affectés à un groupe de figurines et couvrent une aire d'effet réduite. Ils indiquent la direction et le type de mouvement employé (avance prudente, avance rapide, mouvement sur route), qui conditionne la capacité de tir pour le tour. Certaines unités de reconnaissance possèdent la faculté d'être autonomes (chaque figurine se donne un ordre elle-même) permettant de « ratisser » largement le terrain en vue de découvrir l'ennemi, sans dilapider le potentiel d'ordres de l'armée.

Les modifications de chaîne de commandement permettent à un officier de prendre directement le commandement d'un groupement d'un échelon inférieur, ou de reprendre le commandement d'un groupement qui n'est plus commandé.

Les tirs d'artillerie doivent être commandés par un observateur. Il peut s'agir, selon la position des pièces dans la chaîne de commandement, de n'importe quelle unité d'une compagnie, d'un officier ou d'observateurs spécialement détachés de la batterie. Ainsi, l'intervention des mortiers d'une compagnie d'appui est instantanée mais doit être commandée par un élément de son bataillon. L'intervention de pièces divisionnaires requiert un temps de préparation plus important et ne peut être déclenchée que par l'observateur de la batterie ou un commandement de grade élevé.

Les ordres sont attribués face cachée en début de tour par chacun des joueurs. Ils indiquent la direction du mouvement et sont révélés simultanément.

Le mouvement et la détection

Le potentiel de déplacement de chaque figurine dépend du type de troupe qu'elle représente, du terrain traversé et de son ordre de mouvement. Un groupe en « avance prudente » ne peut progresser qu'à la moitié de sa vitesse maximale. Une unité se déplaçant en « avance rapide » doit utiliser au minimum la moitié de son potentiel de mouvement. Le joueur a donc souvent le choix entre tenter de dépasser rapidement un obstacle pour gagner ultérieurement l'initiative tactique, au risque de subir des pertes conséquentes, ou progresser plus lentement, en rendant les coups qui lui sont portés. Bien évidemment, la combinaison subtile entre appui-feu et progression rapide constitue l'un des facteurs clés du succès.

C'est au cours de la phase de mouvement que sont effectuées les premières tentatives de détection des unités adverses, tentatives qui pourront être renouvelées à la fin de chaque phase de tir. La procédure de repérage, qui peut survenir de nombreuses fois chaque tour, concilie simplicité et réalisme. Des fantassins immobiles à couvert, réservant leur tir, n'ont quasiment aucune chance d'être découverts avant le contact. A contrario, un véhicule faisant feu de toutes ses pièces et évoluant à découvert est vite reconnu par toutes les unités adverses. Avant d'engager un peloton de blindés en *terra incognita*, il est donc préférable d'envoyer au préalable des patrouilles éclairer le terrain, pour tenter de débusquer un PaK, Hellcat ou autre perceur de chars immobile à l'affût de sa proie, une unité découverte étant signalée dans les plus brefs délais à tous ses adversaires du secteur.

Les possibilités de tir

Le tour comprend trois phases de feu, chacune conduite en simultané par les deux adversaires :

– lors du déplacement des unités, les troupes immobiles peuvent effectuer des tirs d'opportunité (ou de réaction) sur des cibles qui passent à leur portée ;

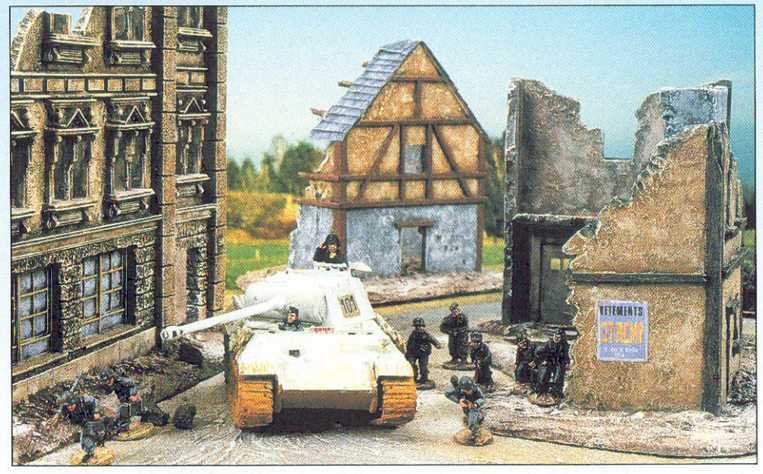
– au cours de la phase générale de tir, après la résolution des mouvements ;

– en dernier lieu, les unités à faible distance de l'adversaire bénéficient d'une nouvelle possibilité de tir supplémentaire.

Lors de chaque phase de tir, une unité peut faire tirer chacune de ses armes autant de fois que le lui permet sa cadence de feu. On distingue les tirs d'armes légères, contre l'infanterie ou les véhicules légers, les tirs antichars et les autres tirs antipersonnels, directs ou indirects, conduits principalement par l'artillerie ou les blindés. La résolution de ces tirs prend en compte la qualité du tireur, la distance de la cible et un ensemble de modificateurs tactiques. Les unités touchées ne sont pas détruites systématiquement, leur résistance diminue progressivement, jusqu'à élimination. Le potentiel de dommages que peut supporter une unité varie selon sa qualité.

Afin de limiter les tirs à outrance, les armes de gros calibre disposent d'un nombre limité

Achtung Panzer ! Cette photo met en valeur la façade d'une maison Custom Dioramics (à gauche), destinée normalement au modélisme au 1/72, mais que les joueurs s'empressent d'adapter à leurs besoins.



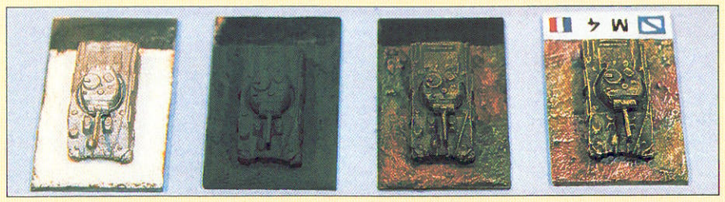
Des fantassins français couvrent l'avance d'un TD M10 d'un régiment de chasseurs d'Afrique, ce qui explique le port du bonnet de police bleu et jonquille par l'un des hommes d'équipage. Ce détail très bien vu s'applique à tous les RCA sauf au 7e RCA qui, issu des chantiers de jeunesse, portait le béret vert forêt à titre de coiffure de tradition.

de munitions, ce qui oblige à tenir une comptabilité précise pour chaque véhicule et demande de gros efforts d'intendance lors de l'engagement d'effectifs importants. Le jeu y gagne cependant en réalisme, les joueurs ayant tendance à ne tirer que lorsque les chances de faire mouche sont réelles.

Le moral et les corps-à-corps

Lorsque tous les tirs sont résolus, les unités engagées au feu doivent effectuer un test de moral. Celui-ci tient compte du facteur de base de l'unité, des pertes subies par le groupe et

CHOISIR ET PEINDRE VOS FIGURINES ET VOS MODELES 1939-1945



Peinture d'un Sherman au 1/300 (modèle Heroic & Ros).

Deux échelles prédominent pour la Seconde guerre mondiale : le 1/300 (6 mm) et le 1/72-76 (20 mm). Mentionnons aussi deux standards intermédiaires, les 1/200 (9 mm) de Skytrex et 1/150 (10 mm) de Wargames South.

Le 1/300 est particulièrement adapté au jeu opérationnel car il permet de constituer d'importants effectifs sans exiger pour autant un encombrement excessif. Inconvénient, des figurines « tête d'épingle ». Le 1/72-76, quant à lui, est mieux adapté à la simulation d'actions tactiques, voire au jeu d'escarmouche. Les figurines assorties (20 mm) présentent un excellent niveau de détail. Quelle que soit votre préférence, il conviendra, avant tout achat, de prendre contact avec votre club local, s'il en existe un. Ne l'oublions pas, le jeu d'histoire avec figurines doit être avant tout une activité conviviale. Les figuéristes chevronnés de bonne volonté vous aideront à faire le bon choix, en fonctions de vos goûts et de leur propre expérience. Songez en effet que votre armée devra être complémentaire avec celles de vos futurs adversaires. Inutile de « craquer » et d'investir dans telle ou telle armée (sachant tout ce que cela implique comme dépenses et comme travail de peinture et de soclage, pour découvrir ensuite que votre entourage joue une autre échelle, un autre théâtre d'opérations ou même une autre règle ! Quoi qu'il en soit, quelques parties d'initiation en compagnie de « vieilles moustaches » seront les meilleures occasions de réveiller le futur Leclerc ou l'émule de Guderian qui sommeille au fond de chacun de vous !

Le 1/300 (6 mm)

Deux firmes produisant des micro-chars dominent sur ce marché. Il s'agit d'Heroic & Ros et de GHQ. L'échelle de réduction de cette dernière est en fait le 1/285, ce qui interdit, hélas, toute compatibilité entre les deux marques. Les modèles GHQ ont pour eux l'avantage d'une finesse de gravure stupéfiante, ce au détriment de leur prix, supérieur de plus du double à celui des modèles Heroic & Ros, fort acceptables au demeurant.

En dépit de leur petite taille, la peinture de ces modèles n'exige pas une habileté hors du commun. Une méthode rapide et efficace consiste à socler le modèle préalablement. Sur une plaquette découpée aux dimensions adéquates, on étale une fine couche d'enduit de rebouchage genre Pollyfilla, dans laquelle sont partiellement noyées les chenilles ou les roues du véhicule. Lorsque l'enduit est sec, l'ensemble peut alors être manipulé et peint aisément. Le modèle et son support reçoivent une sous-couche d'apprêt, un « jus » très sombre, par exemple brun foncé, vert foncé ou noir. Ensuite, plusieurs brossages successifs, en éclaircissant les teintes au fur et à mesure, donnent au modèle son aspect définitif. Il est indispensable d'accentuer ainsi les contrastes entre les couleurs lorsque l'on travaille à si petite échelle.

Le 1/72-76 (20 mm)

Les maquettes en plastique à cette échelle sont légions. Le joueur aura de plus la possibilité de compléter ses dotations avec les modèles en résine ou en plomb proposés par les marques anglaises telles Britannia ou Dixon, ou les stupéfiantes maquettes hyperdétaillées en résine de notre fabricant national Alby.

En ce qui concerne les figurines, là encore le choix est très vaste : en plomb, FAA, Britannia Miniatures, SHQ et Drew's Militia proposent des gammes étendues, avec un éventail d'attitudes très vivantes et d'équipements variés. En général, ces figurines en plomb sont d'excellente facture, mais chaque graveur possédant son style original, les différentes gammes sont de fait peu compatibles entre elles.

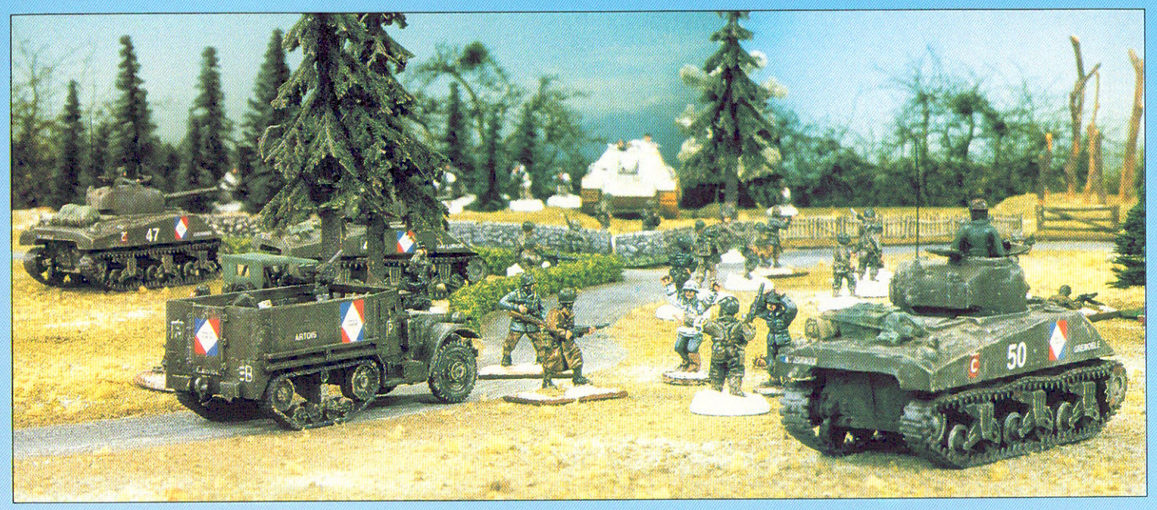
N'hésitons pas à signaler aussi les figurines en plastique souple popularisées par Airfix dans les années soixante, et suivies depuis par plusieurs autres grands fabricants (Esci, Matchbox, Atlantic, etc.). La plus belle gamme actuelle, au point de vue qualité de gravure et variété des sujets, est celle de Revell. D'une manière générale, les petits soldats en plastique présentent certes quelques inconvénients inhérents à leur fabrication (moules en acier interdisant la contre-dépouille, et emploi du polyéthylène pour en limiter la fragilité), mais ils ont des atouts majeurs : leur prix d'abord — cinq fois moins cher que leurs homologues en plomb ! — et le fait qu'on les trouve absolument partout.

Pour peindre les figurines 20 mm sans s'arracher les cheveux, voici une technique simple et rapide, à mi-chemin entre celle utilisée pour le 15 et le 25 mm. Tout d'abord, il convient de coller la base du sujet sur un support quelconque, de manière à le manipuler facilement (pour les figurines plastique, utiliser un socle lourd, genre rondelle d'acier ou pièce de 5 centimes, avec collage au néoprène). La figurine reçoit ensuite une couche d'apprêt noire (peinture Humbrol, par exemple) puis, après séchage complet, un léger brossage blanc qui met l'accent sur les reliefs. L'uniforme est ensuite peint sommairement avec la teinte appropriée, le visage et les mains recevant quant à eux un rapide barbouillage brun-rouge. On peint ensuite soigneusement l'équipement et l'armement et on effectue d'éventuelles retouches si nécessaire. Ce travail est complété par quelques touches de couleur chair sur les phalanges, les pommettes, l'arête du nez et le menton.

Et voila, c'est fini ! Alors à vos pinceaux, et que la force (de frappe) soit avec vous ! ❐

Pierre LAPORTE

Les différentes étapes de la peinture d'une figurine 20 mm (figurine plastique Revell).



Le régiment de marche de la Légion étrangère (RMLE) progresse en direction de Gambsheim, en Alsace, le 7 janvier 1945, et les légionnaires viennent de faire leurs premiers prisonniers. L'échelle du 20 mm permet de bien détailler les figurines, avec des véhicules d'une taille encore raisonnable.

de sa situation. Tant que l'unité n'a pas subi trop de pertes, ce test est une formalité mais, dès que l'engagement devient sérieux, la situation peut se détériorer rapidement. Les troupes sont rapidement clouées sur place, perdant toute capacité offensive, quand elles ne sont pas forcées de reculer, voire ébranlées ou purement et simplement éliminées. En raison des nombreuses possibilités de tir, la prise d'une position défensive nécessite l'envoi de plusieurs vagues, afin de multiplier les cibles et de pallier la propension des troupes à se terrer « en attendant que l'orage passe ».

Les corps-à-corps sont résolus après les tests de moral. Il s'agit des combats menés par l'infanterie contre d'autres fantassins ou des véhicules. Correctement mené, ce mode d'attaque se révèle le plus efficace pour « nettoyer » une position… si l'attaquant dispose encore de suffisamment de moyens après les feux défensifs ennemis.

Les règles avancées

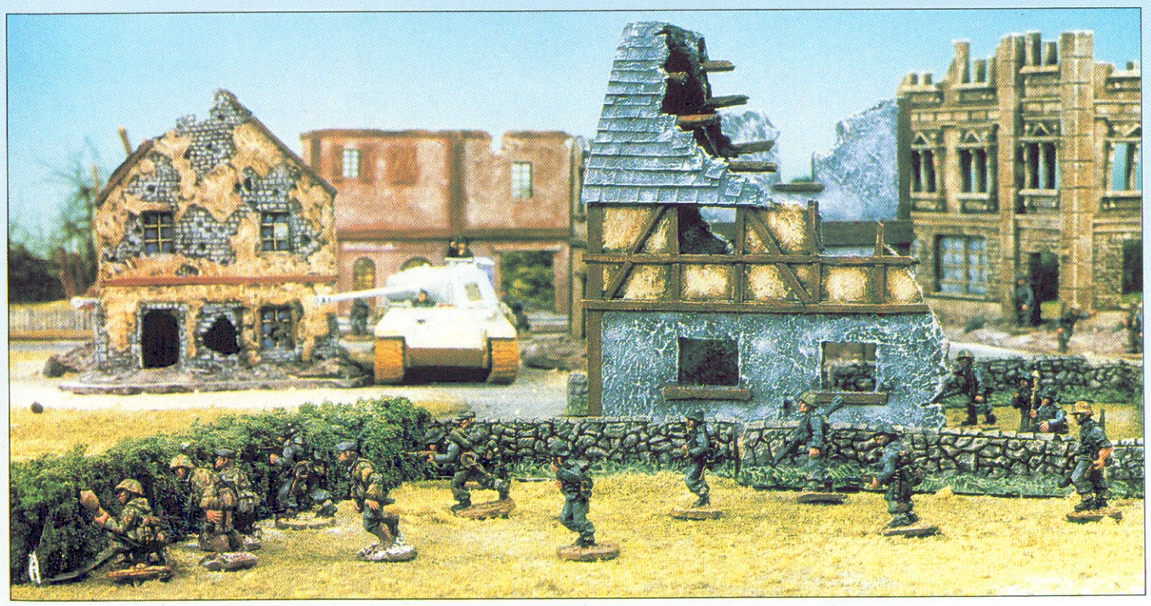
Les règles de base représentent un ensemble assez équilibré, mais ceux qui souhaitent entrer plus loin dans les détails ou simuler des combats particuliers, ont à leur disposition des règles avancées, permettant de gérer, entre autres, des terrains particuliers, tels que le bocage ou les terrains sablonneux, le génie, les opérations amphibies, ou de compléter certains points sur l'artillerie, déjà conséquente dans les règles de base. Il est aussi possible de jouer les troupes aéroportées. A cet égard, la méthode utilisée pour simuler les parachutages mérite d'être citée. Elle illustre assez bien l'esprit pragmatique et inventif de *Command Decision* : pour refléter la dispersion des troupes, des marqueurs de papier représentant chaque figurine sont jetés depuis une hauteur variant selon la qualité de l'équipage. L'endroit où atterrit chaque marqueur est considéré comme le point de chute effectif !

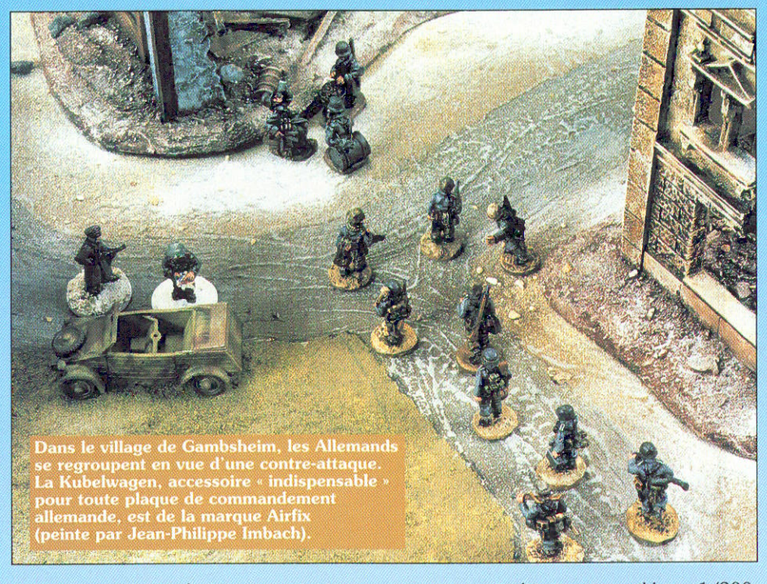
Les règles avancées détaillent également le fonctionnement de l'aviation. La plupart des missions sont simulées (observation, appui au sol, bombardements à haute altitude). Tout en donnant une grande puissance à l'aviation, la mécanique de jeu reste suffisamment fine pour ne pas en faire une arme prépondérante. Elle est à utiliser comme un joker, pour obtenir à un moment donné, sur une surface restreinte, un appui particulièrement efficace.

Un jeu complet et homogène

Avec *Command Decision*, GDW nous propose un jeu complet et homogène. Mais attention, il ne s'agit pas d'une règle pour débutants. Si chaque mécanisme, dans le détail, est d'une grande simplicité, quelques parties d'ini-

Des Panzergrenadier prennent position pour contrer l'avance française. La diversité dans les postures de ces figurines (SHQ essentiellement et quelques Drew's Militia) permettent des mises en scène de grande qualité… et égayent agréablement les parties.

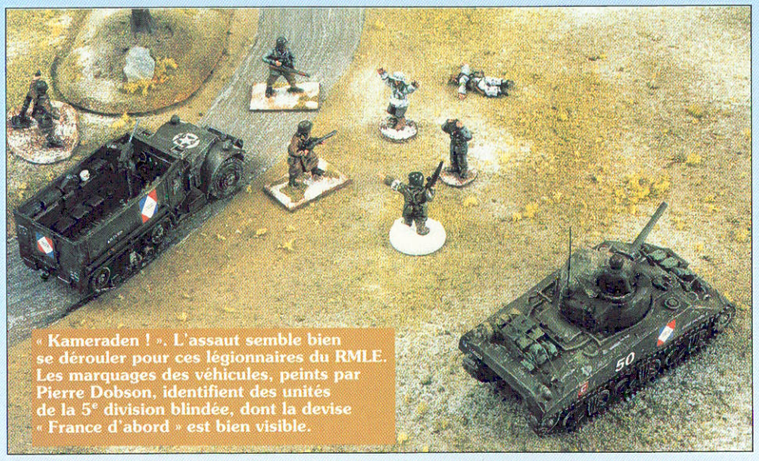




Dans le village de Gambsheim, les Allemands se regroupent en vue d'une contre-attaque. La Kubelwagen, accessoire « indispensable » pour toute plaque de commandement allemande, est de la marque Airfix (peinte par Jean-Philippe Imbach).

tiation ne sont pas de trop pour intégrer l'ensemble des concepts. De plus, la grande diversité des troupes oblige constamment à se référer aux tableaux de caractéristiques, et les phases d'acquisition et de tirs répétées, qui constituent l'un des piments du jeu, tendent à rallonger notablement la durée des parties. Ceux qui aiment jouer sur une table « propre », regretteront sans doute l'obligation de tenir une comptabilité, le nombre élevé de marqueurs, particulièrement sensible au 1/300, n'arrangeant rien. Mais le dynamisme des parties et le réalisme de la simulation compensent largement ces quelques défauts. Sans oublier, *made in USA* oblige, la qualité de l'intendance : GDW propose deux livrets de campagne (Barbarossa 1941 et Bastogne 1944) très détaillés, avec règles additionnelles, listes d'armées et scénarios, dont la présentation et l'organisation sont aussi soignées que celles de la boîte de base ; un magazine, *Command Post*, disponible chez certains détaillants ou par abonnement, propose de nouvelles listes d'armées, des éclaircissements sur la règle, des scénarios et des suggestions, souvent judicieuses, parfois amusantes (comme de représenter tous les chars allemands par des Tiger, pour simuler la propension qu'avaient certaines unités de novices à en voir partout, jusqu'à ce que le véhicule soit effectivement reconnu !).

En conclusion, à condition de ne pas se montrer trop gourmand sur les effectifs et de posséder de solides rudiments d'anglais — la règle n'existe qu'en VO —, *Command Decision* permet de passer d'excellents moments. Alors, planifiez vos bombardements, regroupez vos troupes de choc, faites rugir les moteurs de vos blindés… et sus à l'ennemi ! ❐



« Kameraden ! ». L'assaut semble bien se dérouler pour ces légionnaires du RMLE. Les marquages des véhicules, peints par Pierre Dobson, identifient des unités de la 5e division blindée, dont la devise « France d'abord » est bien visible.

BATAILLON DE CHOC

La réalisation de ce dossier a nécessité la mise en commun de nombreuses énergies.

Décors réalisés par Pierre Laporte et Claudine Sicot. Maisons Custom Dioramics, Scenic System et réalisation de toutes pièces.

Figurines Britannia, Drew's Militia et Revell aimablement prêtées par Exokit, et Esci, SHQ, Platoon 20 et FAA. Peinture par Pierre Laporte et Marc Dodinot.

Blindés Skytrex, Hazegawa, Matchbox, Esci. Peinture par Marc Dodinot et Pierre Dobson.

Paul Gaujac nous a fourni des conseils inestimables sur les marquages français.

Que toutes ces personnes, mais aussi quelques autres qui nous ont conseillés et assistés, soient chaleureusement remerciées.

A L'ASSAUT DE GAM

Scénario Command Decision

Le 7 janvier 1945, les Français lancent une attaque pour réduire la tête de pont de Gambsheim, au nord de Strasbourg. Débouchant de Kilstett, un détachement de la 5e DB doit renforcer le IIIe bataillon du 3e RTA. L'opération est déclenchée à 14 heures, après une brève préparation d'artillerie. L'objectif dans un premier temps est le carrefour de Bettenhoffen, puis Gambsheim. Les légionnaires en appui des blindés progressent rapidement mais la défense allemande est redoutable et les Français perdent huit chars sous les coups des canons antichars et des blindés disséminés dans le village et les bois alentours. Au terme de 4 heures de violents combats, les Français doivent se rendre à l'évidence, ils sont incapables de se rendre maître des positions ennemies.

Durée du scénario : 16 tours (le scénario commence à 14 heures)

Météo : – 20° C, brumeux, légère couche neigeuse.

Visibilité : limitée aux deux tiers.

Ordre de bataille français

Toutes les troupes françaises sont expérimentées, avec un moral de 8.

2e compagnie du III/3e régiment de tirailleurs algériens

Section de commandement de compagnie (1 socle de commandement, 1 jeep, 1 socle d'artilleurs, 1 canon de 57L AT, 1 camion léger, 1 socle de bazooka).

1 compagnie de 120 hommes (1 socle de commandement, 1 socle d'arme collective, 3 socles d'infanterie).

Section de mitrailleuses et section de mortiers de 60 mm (1 socle de commandement, 1 jeep, 2 jeeps avec remorques munitions, 1 socle de mitrailleuse de 7,62 mm, 1 socle de mortier de 60 mm, 2 camions moyens).

Groupement Daigny, CC 5 de la 5e division blindée,

3e compagnie du Ier bataillon du régiment de marche de la Légion étrangère

L'unité est strictement similaire à celle de la compagnie du 3e RTA : section de commandement de compagnie, 1 compagnie de 120 hommes, section de mitrailleuses et section de mortiers de 60 mm.

1er régiment de chasseurs d'Afrique

1er escadron Light du capitaine Forcade (1 char de commandement et 3 pelotons de 2 chars Stuart M5).

2 pelotons du III/1er RCA du lieutenant Calmels (1 char de commandement et 1 peloton de 3 chars Sherman M4).

Appui du **7e régiment de chasseurs d'Afrique** (1 char de commandement et 2 pelotons de 3 chasseurs de chars TD M10).

Ordre de bataille allemand

553. Volks-Grenadier-Division, I. E/V Regiment Marbach

Qualité de troupe : expérimenté, moral 9.

Etat-major du bataillon (1 socle de commandement, 2 voitures à cheval, 1 socle de support).

3 compagnies d'infanterie, chaque compagnie comprenant 1 socle de commandement, 2 socles de fusiliers d'assaut (1 socle sur 2 dispose de Panzerfaust).

1 compagnie d'armes lourdes (1 socle de commandement, 3 socles de mitrailleuses moyennes, 2 socles de mortiers de 80 mm, 1 socle de Panzerschreck, 1 camion, 1 voiture de munitions hippomobile).

Schwere-Panzer-Jäger-Abteilung 654

Qualité de la troupe : vétéran, moral 10.

Peloton de Jagdpanther (1 char de commandement et 2 chars subordonnés).

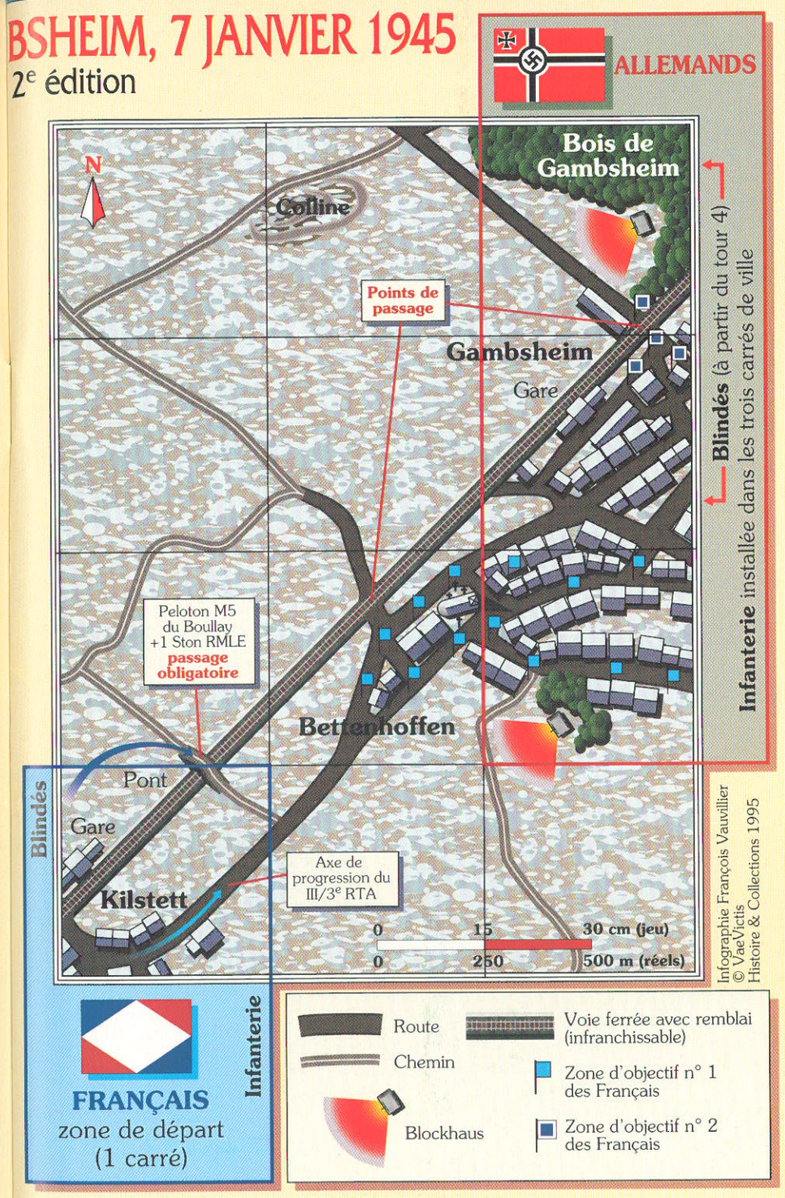
Eléments rattachés de la SS-Panzer-Jäger-Kompanie 95

Qualité de la troupe : expérimenté moral 8.

Peloton de Panther (1 char de commandement et 2 chars subordonnés).

BSHEIM, 7 JANVIER 1945

2e édition



Règles spécifiques

1. Les Allemands disposent de deux blockhaus avec chacun 30 hommes (1 socle d'artilleurs, régulier, moral 7) et un canon de 75 mm PaK 40, aux emplacements indiqués sur la carte. Aucune autre unité allemande ne peut prendre place dans les blockhaus.

2. Les blindés allemands entrent à partir du tour **4**, dans les bois ou la partie nord de Gambsheim. L'Allemand ne peut lancer une contre-offensive organisée qu'à partir de 17 heures.

3. Le remblai de la voie de chemin de fer est infranchissable pour les blindés. Cette levée de terre constitue un abri dur, un char est entièrement dissimulé et protégé en restant à 10 cm derrière (si le remblai se situe entre le char et le tireur).

4. Les Français démarrent sur la ligne de départ indiquée sur la carte. Départ 14 heures, dans l'ordre : Forcade, puis Louf.

L'articulation des Français est la suivante :

Attaque en direction de Bettenhoffen : détachement Forcade, composé du peloton de M5 du Boullay, appuyé par une section d'infanterie du I/RMLE. Ce groupe doit obligatoirement franchir le pont sur la voie ferrée situé à 500 m au sud-ouest de Bettenhoffen.

Attaque en direction de Gambsheim : détachement Louf, composé du peloton de M5 de la Ferté, du peloton Medium Calmels, appuyé par deux sections d'infanterie du I/RMLE.

Le peloton Medium se déploie derrière la voie ferrée.

Le III/3e RTA intervient en soutien de deuxième échelon. Sa progression suit la route (comme indiqué sur la carte) avec un déploiement en tirailleurs.

5. Les TD restent en réserve et interviennent à la demande d'un des chars de commandement qui doit faire office d'unité de contrôle de tir. Les TD commencent le jeu et effectuent leurs premiers tirs hors table. Les TD ne peuvent dans un premier temps que tirer que sur des cibles désignées. Dans ce cas, soit ils agissent comme une batterie d'artillerie traditionnelle, soit ils tirent individuellement à l'explosif ou à l'antichar.

6. Chaque joueur dispose d'un tir d'artillerie planifié à l'avance, au début du premier tour pour le Français (1 groupe de 2 batteries de 105 mm placé hors-table). Les TD peuvent intervenir en soutien d'artillerie à n'importe quel tour (dans ce cas, les traiter comme une batterie constituée, obéissant à la chaîne de commandement au niveau du bataillon).

Côté allemand, les tirs interviennent à partir du 10e tour, tous les 3 tours (1 groupe de 2 batteries de Nebelwerfer hors-table). L'Allemand dispose d'un observatoire pour régler les tirs dans le clocher de l'église, qui ne peut-être visé et détruit qu'à partir de la première salve d'artillerie allemande.

Conditions de victoire

Le Français gagne s'il contrôle le hameau de Bettenhoffen et le secteur de la gare de Gambsheim, ou s'il détruit au moins la moitié des blindés allemands.

L'Allemand gagne s'il contrôle Bettenhoffen ou l'entrée sud de Gambsheim et s'il détruit au moins un tiers des blindés français. ❐

Marc DODINOT

Dans une maison en ruines (réalisée de toutes pièces), une MG en batterie s'efforce de ralentir l'avance française. Les socles blancs sont destinés à des scénarios d'hiver, comme ici.

SCENARIO

SCENARIO ASL/VV 3

A L'ASSAUT DE GAMBSHEIM

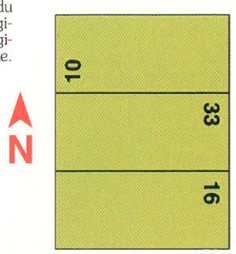
GAMBSHEIM, Alsace, le 7 janvier 1945

Le 31 décembre 1944, Hitler lance l'opération Nordwind en Alsace du nord, pour inquiéter le flanc droit allié alors que se déroule la bataille des Ardennes. Les Américains se retirent alors sur les Vosges, laissant Strasbourg sans défense. Après quelques péripéties dans les états-majors, les Français, qui refusent de voir l'ennemi reprendre la capitale alsacienne, obtiennent la garde de la ville. Les Allemands ont alors établi une solide tête de pont dans le secteur de Gambsheim et, le 5 janvier, les premières unités de la 3e division d'infanterie algérienne installent une ligne de défense. Le lendemain, Français et Américains s'efforcent de résorber la tête de pont mais une première attaque menée par les GIs du 242nd Regiment échoue. Le 7, les tirailleurs du 3e RTA, soutenus par les légionnaires du régiment de marche et par les blindés de deux régiments de chasseurs d'Afrique, passent à l'attaque.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le joueur français gagne si, à la fin du scénario, il contrôle ≥ 10 Stone Buildings sur la carte 10 et qu'il n'y a aucun MMC allemand unbroken à ≤ 2 hexagones de 33Q8.

PLACEMENT DES CARTES



BALANCE

- ⊙ Les blindés français entrent au tour 2
- ✙ Les blindés allemands entrent au tour 3

✙ Les Allemands se placent en premier	⊙ 1	2	⊙ 3	4 ✙	5	6	7	8	9	FIN
⊙ Les Français se déplacent en premier										

Eléments de la 533. Volksgrenadier Division, régiment « Marbach » [ELR : 3]
se placent sur la carte 10 (demi-hex. de la carte 33 inclus) (SAN : 4) :

4-4-7² | 2-2-8 | 9-1 | 8-0 | HMD 3 7-16 | MNG 2 5-12 | LMD 1 3-8 | Radio △ 8 | MTR M11 3 81* [2-60]

10 2 3

Se placent sur la carte 33 dans les hexagones de coordonnée ≥ 6 (voir RS3) :

4-4-7² | 2-2-8 | 8-1 | LMD 1 3-8 | PSK X10 12-4 | AT M8 2 75L | 1+5+7 | Foxhole 5 1S OVR, OBA: +4 Other: +2

4 2 2 2 4

Eléments du sPzJg-Abt. 654 et de la SS-PzJg-Kp. 95
entrent au tour 4 par le bord nord :

+15 1B 6 1 88LL 3/- | +15 1B 6 1 75LL 3/5/2 | 9-1 2nd Lt

2

Eléments du 3e régiment de tirailleurs algériens [ELR : 4]
se placent sur la carte 16 au sud des hexagones de coordonnée ≤ 5 (SAN : 2) :

4²-5-8 E | 9-2 | 8-1 | MMG(o) 2 4-10 | BAZ44 X11 8-4 | MTR M2 3 60*[3-45]

14 2 2 3 2

Eléments du 1er escadron du 1er RCA
entrent au tour 1 par le bord sud :

17 6 3 1 37LL 2/4/2

2

Eléments de la 3e cie du I/RMLE
entrent au tour 1 par le bord sud avec les MMC/SMC/ SW passagers (voir RS6) :

4²-5-8 E | 8-1 | BAZ44 X11 8-4 | 20 0 0 1 15PP *AANG -/-/4 T6 | 20 0 0 2 10PP* *AANG -/-/12*

3 3

Eléments du III/1er RCA et du 7e RCA
entrent au tour 3 par le bord sud :

13 8 4 1 75 2/4/4 | 15 8 3 2 76L -/-/4 | 9-1 2nd Lt

4 2

Conception du scénario : Sylvain Ferreira

REGLES SPECIFIQUES

1. Les conditions météo sont *Ground Snow*, sans vent au début et avec de la brume (*Mist*). Les routes n'existent pas sur les cartes 16 et 33.
2. L'infanterie et les véhicules allemands ont *Winter Camouflage*. Les *MMC* allemands ont *Assault Fire*.
3. 1 *squad* allemand ou équivalent ainsi que tout *SMC/SW* empilés dans la même *Location* peut se placer *HIP*. L'observateur allemand peut se placer *HIP*. Les Pak 40 doivent se placer dans les Pillbox.
4. Les Français ont accès à une batterie d'OBA de 100 mm (9B/3R, HE et smoke) dirigée par un observateur hors-carte secrètement placé sur la bord sud avant le placement allemand.
5. Les Allemands ont accès à un module d'OBA de 100 mm (HE seulement) avec *Scarce Ammo* (8B/4R).
6. Le M3 (MMG) transporte un 4^2-5-8 inhérent.

EPILOGUE

L'assaut commence à 14 h, dans le brouillard. Les premiers éléments sont rapidement accrochés par des tirs de roquettes antichars et de PaK, ces derniers étant placés dans d'anciens blockhaus de la ligne Maginot. La défense allemande est heureusement sévèrement engagée par les blindés et, vers 14 h 40, les légionnaires atteignent les premières lignes ennemies, à l'entrée du petit village de Bettenhoffen, sur le carrefour en avant de Gambsheim. De violent tirs de mortiers et d'arme antichars les empêchent de déboucher et, jusqu'à 17 h, les combats font rage.

Les Allemands contre-attaquent alors, soutenus par quelques blindés lourds. Les Français se voient forcés d'entamer un repli, couvert par les Tank Destroyer. Les pertes sont lourdes, huit chars ont été détruits. Il est évident que la poche de Gambsheim ne peut être résorbée, à tel point que les Allemands attaquent à leur tour en direction de Strasbourg le 22 janvier.

OPERATION BLAST

TERRORISME, GRAND BANDITISME, ESPIONNAGE ;

PRODUCTIVITÉ, RENTABILITÉ, CROISSANCE ÉCONOMIQUE ;

CONFLIT ARMÉ, FORCES CONVENTIONNELLES, STRATÉGIE MILITAIRE ;

DIPLOMATIE, NÉGOCIATIONS, RELATIONS INTERNATIONALES ;

CE SONT LES ARMES DE NOTRE UNIVERS CONTEMPORAINS QU'OPÉRATION BLAST VOUS PERMET DE TESTER AU COURS DE PARTIES ENDIABLÉES.

Le 2 août 1990, les troupes de Saddam Hussein envahissent le Koweit. L'émir Jabert lance un appel au secours aux grandes puissances ; l'embargo et l'opération Desert Storm réduisent à néant les ambitions iraquiennes.

Décembre 1992, les autorités somalienne font appel aux occidentaux pour mettre fin à la guérilla qui gagne le pays ; l'opération Restore Hope tient en échec les factions rebelles et rend le pouvoir à Mogadiscio.

Septembre 1995, pour soutenir la Nouvelle Zélande, l'Europe et l'Australie boycottent les produits français pour protester contre la reprise des essais nucléaires.

Cambodge, Cuba, Panama, Tchad, Afghanistan, Haïti, Mongolie, Rwanda, ex-Yougoslavie, autant d'état où des opérations spéciales ont été montées par les grandes nations pour défendre leurs intérêts et modifier l'issue des conflits.

Déclenchez l'Opération Blast, et à votre tour, avec l'appui des USA, de l'Europe, des pays arabes, des asiatiques, du bloc de l'est, ou de l'ONU, défendez votre territoire et éliminez vos ennemis.

Alliances suicidaires, crise économique, terreur, combats dévastateurs, il ne tient qu'à vous de remporter la 3e guerre mondiale.

Blue Brain — ORIFLAM

Opération Blast est un jeu de cartes à collectionner en français de stratégie économique et militaire édité par Blue Brain et diffusé par Oriflam 132, rue de Marly, 57 158 Montigny-les-Metz, Tél 87.63.96.69

RECEVEZ GRATUITEMENT UN BOOSTER-PACK OPÉRATION BLAST PLUS UNE CARTE SPÉCIALE DÉDICACÉE PAR L'AUTEUR.

Il suffit de nous retourner 5 cartes représentant chacune une unité de sapeurs pompiers d'une nation différente ainsi qu'une enveloppe affranchie à 4 F 80 avec votre nom et adresse pour recevoir votre cadeau.

Ecrire à : Blue Brain - Jeu-concours Opération Blast
155, rue du Faubourg Saint Denis, 75010 PARIS

ANALYSE

CIEL DE GUERRE FROIDE

LECTEURS passionnés des aventures de Buck Danny, *VaeVictis* vous propose ici l'un des meilleurs jeux de simulation de combats aériens modernes. *The Speed of Heat* retrace toute la saga des Sabre et des Phantom, du ciel de Corée au golfe du Tonkin.

Par Philippe ALLARD

Tous les créateurs de jeux de combats aériens affrontent la même gageure : ils doivent simuler les évolutions des avions dans les trois dimensions du ciel sur une surface plane. La plupart d'entre eux évitent cette difficulté en simplifiant le plus possible leur règle. Mais certains, peu nombreux, n'hésitent pas à relever le défi des lois aérodynamiques. En ce qui concerne l'époque moderne des jets, le classique et complexe *Air War*, paru chez SPI à la fin des années 1970, est le premier à s'imposer et garde aujourd'hui encore des joueurs inconditionnels, même s'il est quasiment introuvable. Durant la décennie suivante, GDW prend la relève avec le duo *Air Superiority-Air Strike*, plus équilibré et sur certains points plus réaliste. Enfin, à l'approche de l'an 2000, alors que les technologies de guidage des armes, de guerre électronique et de furtivité ne cessent de se perfectionner, l'auteur de ce double jeu récidive avec *The Speed of Heat*, premier module — et unique pour l'instant — de la série *Air Power*, publié par Clash of Arms.

Ce jeu est consacré aux avions américains et soviétiques des années 1950 à 1975, donc à l'aube de notre âge technologique. On y voit apparaître les premiers missiles aériens, les premiers SAM et les ébauches d'armes « intelligentes » au fil de nombreux scénarios. Le jeu est construit selon un ordre chronologique qui permet de suivre cette évolution, tout en s'initiant progressivement aux règles.

L'école des héros

Clash of Arms propose toujours des produits de qualité et ce jeu ne fait pas exception à la règle. On y trouve six cartes géomorphiques, 240 pions richement colorés et 40 fiches techniques consacrées aux différents avions. Les cartes, à la fois précises et très finement dessinées, permettent de constituer des théâtres d'opérations tropicaux ou tempérés, couverts de jungle ou de collines, en rase campagne ou en zone urbaine. Chaque hexagone couvre un tiers de miles anglais, soit 500 mètres. On peut même reconstituer la ville d'Hanoï avec son aérodrome principal et ses deux grands ponts stratégiques.

Les pions représentent 18 avions soviétiques, du MiG-15 au Tu-16, et 66 appareils américains, tous types confondus. Quelques raretés raviront les plus exigeants, comme le F-7U Cutlass par exemple, véritable grand frère du F-14 par sa ligne très futuriste en 1955. Bien entendu, tous les standards de l'US Air Force ou de la Navy répondent à l'appel, du Skyhawk au B-52. Les robes sont argentées, camouflées, couleur bleu nuit ou grises. D'autres pions représentent les missiles, les défenses antiaériennes et quelques troupes terrestres, ainsi que des trains, hangars, bâtiments et jonques permettant d'habiller la carte d'un complexe pétrochimique, d'un aérodrome ou d'un port.

Quarante fiches sont consacrées aux appareils et à leurs variantes. Elles précisent leurs caractéristiques de manœuvrabilité, de vitesse et d'armement. Elles facilitent le jeu dont les différents chapitres sont d'un abord assez simple mais dont la pratique globale est complexe. Les manœuvres d'un avion dépendent de son altitude, sa vitesse, son accélération et sa résistance à l'air. Le livret de règle est très clairement agencé, cependant. Un index permet de naviguer de page en page pour associer les paragraphes utiles dans chaque situation.

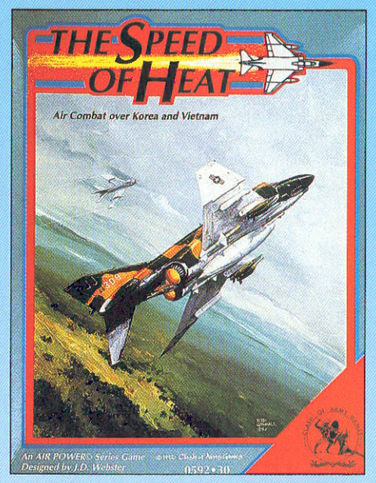
Un second livret présente 47 scénarios, classés par période (Corée, guerre froide et Vietnam) et par type d'armement (canons, missiles, bombes et roquettes). La variété des situations incite immédiatement à prendre l'air et nous introduit dans le monde aventureux et terrible des vrais pilotes, où la mort et la victoire, à la vitesse du son, se jouent au plus infime geste sur les commandes.

Des parties rapides et trépidantes

Le jeu se divise en deux types d'opérations : la chasse (interception) et l'attaque au sol. Il est conseillé au débutant de se limiter à la première catégorie. La guerre de Corée et ses combats au canon simple offre toute latitude pour apprendre les règles du vol sans s'encombrer l'esprit de données plus complexes. Afin de suivre clairement l'évolution de son ou de ses appareils, le joueur dispose d'une feuille d'ordres : il y note ses décisions par tour de jeu de 12 secondes. Il lui faut en effet choisir une puissance pour son réacteur, une orientation sur le plan horizontal et sur le plan vertical, le mode de fonctionnement de son radar.

La première étape est celle de la détection visuelle. Elle est essentielle dans un combat aérien. Il faut déterminer précisément ce que chaque pilote voit dans son environnement. Ceci détermine l'ordre de déplacement des pions : les avions les plus menacés bougent les premiers tandis que ceux qui n'ont pas été détectés se déplacent en dernier, avec tous les avantages tactiques que cette situation leur confère.

L'essentiel des évolutions peut être ramené à trois séries : les virages, les changements d'altitude et les changements de vitesse. Il existe cinq virages différenciés du plus large au



plus serré. Chacun nécessite un déplacement en droite ligne plus ou moins long selon l'altitude et la vitesse de l'avion, avant de pouvoir changer la direction du pion.

Les déplacements sont indiqués par un tableau commun à tous les appareils. Les points de décélération subis durant chaque virage permettent de faire ressortir les différences de capacité entre avions. Un B-52 et un MiG-21 engagent la manœuvre de la même façon mais le premier perd son énergie beaucoup plus rapidement et sa vitesse décroît en proportion.

Pour changer d'altitude, le joueur peut choisir entre trois modes de grimpé ou de descente. Dans la réalité, un avion peut s'élever grâce à la pression de l'air sous les ailes lorsqu'il accélère ou en utilisant son énergie et la poussée de son réacteur pour monter plus rapidement dans une position plus verticale. Ces différentes méthodes sont fidèlement représentées dans la règle. Trois modes permettent également de perdre de l'altitude en réduisant progressivement la portance de l'appareil et le font piquer de plus en plus vers le sol.

Pour conserver le contrôle d'un avion, il faut lui assurer une vitesse minimale qui varie suivant son altitude. On maintient sa vitesse en accumulant assez de points d'énergie pour compenser ceux qui sont perdus durant les manœuvres. Maintenir son énergie devient donc rapidement l'obsession du joueur plongé dans un combat tournoyant. A la fin de chaque tour de jeu, les points d'accélération et de décélération sont comparés : la différence, positive ou négative, représente l'énergie accumulée ou perdue durant ce tour. Deux points d'énergie se transforment en un demi point de vitesse gagné ou perdu. Un point de vitesse équivaut à 100 miles par heure et peut être utilisé pour avancer d'un hexagone ou pour changer d'altitude.

Les combats tournoyants

Les attaques au canon sont effectuées durant la phase de mouvement, lorsqu'un avion passe à portée de tir. Elles arrêtent momentanément les déplacements. Certains scénarios font intervenir un armement plus sophistiqué : roquettes air-air, missiles infrarouges ou guidés par radar. En augmentant les distances de tir, les missiles modifient énormément les tactiques des joueurs. Des pions les représentent durant leur vol.

Chacun des modèles bénéficie de caractéristiques très précises : portée, « enveloppe de tir » (distances minimale et maximale possibles), angle de visée, etc. Les missiles infrarouges se dirigent d'eux-mêmes vers la source de chaleur d'un réacteur ennemi. Ceux qui sont guidés par radar nécessitent une préparation plus complexe. Il faut « verrouiller » l'adversaire avec le radar, à la fin d'un tour de jeu. Au tour suivant, si la cible ne s'est pas dégagée du champ d'action du radar, le missile est tiré. Il engage donc sa poursuite au début du troisième tour. Tous les missiles manœuvrent à l'horizontale comme à la verticale et perdent progressivement leur très grande vitesse initiale.

L'attaque au sol

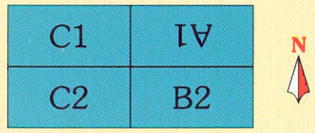
Toutes les armes air-sol sont représentées mais *Speed of Heat* n'utilise que les équipements disponibles avant 1975. Les scénarios d'attaque au sol sont les plus complexes mais le plaisir du jeu est conservé. Il faut en effet maîtriser les règles nécessaires aux chasseurs avant d'aborder les chapitres consacrés aux roquettes, aux missiles air-sol et aux bombes. Les brouillages électroniques, les armes antiradar, la DCA et les premiers SAM (missiles sol-air) entrent également en jeu. Enfin, des règles complémentaires permettent de réaliser des opérations de nuit ou par temps couvert (fréquent au Vietnam), de gérer la consommation de carburant ou de classer les équipages suivant un barème qui va du bleu à l'as.

Raid sur Hanoï ! F-4 et MiG-21 s'affrontent en combat tournoyant au-dessus de la capitale nord-vietnamienne. Comme la plupart des jeux de combats aériens, l'essentiel n'est pas tant sur la carte, mais plutôt sur les fiches des appareils et les feuilles d'ordre. Le choix d'appareils permet une très grande variété de situations.

The Speed of Heat est un jeu tactique de difficulté certaine mais progressive. Il offre des heures de plaisir, du simple duel entre un MiG 15 et un Sabre au raid de bombardement sur Hanoï. Dans la fulgurance des engagements de jets, il faut des nerfs d'acier lorsqu'un missile prend son avion en chasse, qu'on a perdu l'adversaire de vue et que l'altimètre descend en flèche. Mais, après tout, il existe aussi une règle pour les sièges éjectables… ❐

Raid sur l'Inde, 1971

Depuis la partition de l'Inde, le Pakistan et l'Inde sont sur un pied de guerre permanent. Un premier conflit les oppose en 1965. Fin 1971, la partie orientale du Pakistan, le futur Bangladesh, fait sécession. La réaction extrêmement brutale des troupes de Karachi entraîne une intervention indienne et une nouvelle guerre. Les combats sur le front ouest se déroulent principalement au Cachemire. Le scénario proposé ici, un raid pakistanais sur un aérodrome frontalier indien, est caractéristique des opérations aériennes sur ce front.



Pakistan

4 F6/MiG-19, placés carte C1, sur les hexagones 5102, 5103, 5203 et 5204. Orientation : SE. Altitude : 8. Vitesse : 5.0. Conf. : 1/2.

2 F-86 Mk6 entrent au tour 4 carte C1, sur les hexagones 5106 et 5107. Orientation : SE. Altitude : 18. Vitesse : 5.0. Conf. : CL.

Inde

2 MiG-21 FL, placés carte A1, sur les hexagones 1908 et 1907. Orientation : SW. Altitude : 12. Vitesse : 6.0. Conf. : CL.

2 MiG-21 FL, placés carte A1, sur l'hexagone 1304. Orientation : NW. Altitude et vitesse : 0. Conf. : CL.

Durée de la partie : 20 tours de jeu.

Règle spéciales

1 - La position des avions pakistanais est connue des MiG-21 indiens, grâce à l'aide d'un radar terrestre situé à proximité. Aucun avion n'est à portée de détection visuelle. Les MiG-21 et les F6 sont argentés, les F-86 Sabre sont camouflés. Il faut utiliser des pions « soviétiques » de MiG dans les deux camps et les Sabre argentés fournis dans le jeu doivent être considérés comme camouflés. Les modèles utilisés sont des variantes représentées sur les fiches : MiG-19 Farmer C, MiG-21 PF, le F-86 Mk6 équivaut au F-86 F.

2 - Au deuxième tour, les deux MiG-21 au sol décollent. Au troisième tour, ils sont à 1 000 pieds, vitesse 4.5, en postcombustion (afterburner), en *Zoom climb* et en formation serrée sur l'hexagone 1507, direction NNW.

3 - Entraînement des pilotes : bon pour les Pakistanais, limité pour les Indiens.

4 - Charge militaire des avions :

F6 : stations 1 et 4 vides, stations 2 et 3 avec deux bombes HE FAB 250.

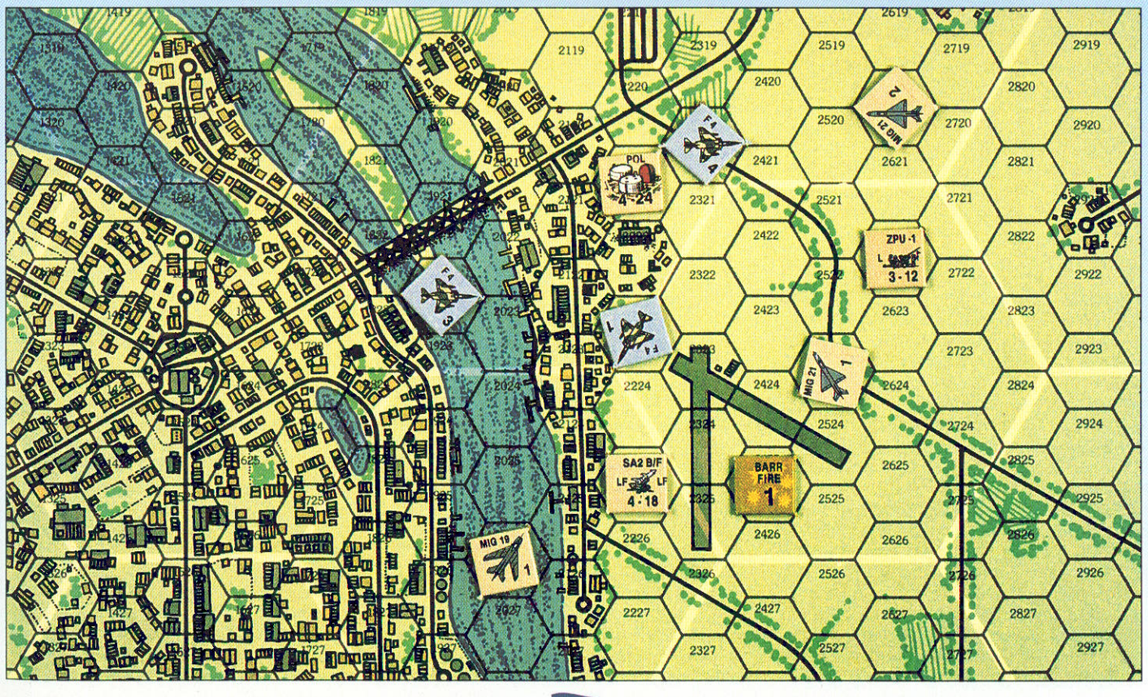
F-86 : stations 1 et 4 vides, stations 2 et 3 avec deux missiles IRM AIM-9B.

MiG-21 : stations 1 et 3 avec deux missiles IRM AA2, station 2 vide.

5 - Sortie de carte : uniquement possible pour les Pakistanais par le bord ouest ; sinon l'avion est considéré comme perdu. Les Indiens qui sortent de carte sont hors-jeu mais ne donnent pas de point de victoire à l'adversaire.

Conditions de victoires

Victoire pakistanaise automatique : au moins trois F6 doivent survoler la piste d'aviation en A1 sur une ligne d'intersection d'un angle de 30° avec celle-ci et sans être directement menacés par un ennemi en position de tir. Sinon, victoire au camp ayant amassé le plus de points de victoire en fin de partie.



L'ART DE LA GUERRE AU SIECLE DES LUMIERES

Bataille de Fontenoy, le 11 mai 1745. Les troupes françaises victorieuses présentent au Roi les drapeaux saisis sur l'ennemi. Les Ecossais au premier plan font partie de la compagnie écossaise des gardes du corps de Louis XV. Peinture d'Horace Vernet, château de Versailles, Galerie des Batailles. (Cliché © Roger-Viollet)

La guerre de Succession d'Autriche (1740-1748) présente toutes les caractéristiques de la « guerre en dentelle ». Ce terme fait bien sûr référence aux uniformes plus beaux que fonctionnels de l'époque, mais aussi au caractère limité de la guerre. Les batailles se déroulent de façon lente et processionnelle, les armées se formant en longues lignes peu manœuvrables. Cependant, sous l'influence de Frédéric le Grand, la tactique va se perfectionner, la plupart des pays européens tentant d'imiter le modèle prussien. La France seule s'en détachera bientôt pour développer des méthodes plus adaptées aux capacités de ses soldats, comme l'usage de la colonne et des tirailleurs.

Par Dominique SANCHES

Dans les années suivant la paix de Ryswick (1697), les doctrines militaires officielles ouest européennes évoluent peu. Ce n'est qu'à partir des années 1720 qu'apparaissent des développements théoriques, avec des écrivains militaires comme le chevalier de Folard ou le maréchal de Saxe. Ces auteurs veulent dynamiser les méthodes de combat par la manœuvre et la recherche du corps à corps, et par une étroite collaboration entre l'infanterie et la cavalerie. Les théories n'auront pas de reconnaissance officielle ou d'applications pratiques avant 1750.

En 1740, quand débute la guerre de Succession d'Autriche, les armées européennes comptent bien utiliser les mêmes tactiques que pendant la guerre de Succession d'Espagne : pour la plupart, l'infanterie avance au combat sans tirer, et la cavalerie combat au trot en utilisant l'arme à feu avant le choc. Mais dès que les hostilités sont déclenchées, l'art militaire évolue, surtout grâce à l'impulsion donnée par Frédéric II de Prusse, qui gagnera bientôt son surnom de Frédéric le Grand.

Caractères généraux de la guerre

Au XVIII[e] siècle, la guerre est exclusivement l'affaire des gouvernements, qui la mènent avec des armées de métier. Ces armées reflètent la structure sociale des Etats européens : un des privilèges de la noblesse est d'avoir un quasi-monopole sur les grades d'officiers, la troupe étant recrutée parmi le reste de la population, souvent les hommes les moins productifs qui ont cet unique moyen pour survivre. Les armées russes, autrichiennes et prussiennes sont en partie composées de Serbes, et l'Angleterre et la Prusse emploient de nombreux étrangers. Il y a donc un net fossé entre l'armée et le peuple, accentué par le souvenir des excès de la guerre de Trente Ans. Les monarchies éclairées du XVIII[e] essayeront d'ailleurs autant que possible d'épargner les populations civiles, à la fois par respect humanitaire et pour préserver leur source de revenus.

Une discipline de fer donne cohésion à des hommes qui n'ont pas a priori d'objectif commun, ne voyant dans l'armée qu'un moyen d'être nourri, logé et blanchi. Les soldats n'ont rien à espérer du combat, et il n'est pas étonnant que les notions de courage, loyauté et sacrifice soient peu développées. D'ailleurs, on ne tente pas de leur inculquer ces valeurs et l'entraînement vise seulement à les transformer en machines à manœuvrer et à tirer. Malgré cette discipline, la désertion reste endémique dans les armées, d'autant plus que les soldats peuvent passer de l'une à l'autre pour y trouver de meilleures conditions.

Divers facteurs se conjuguent pour produire une guerre à caractère limité, où la stratégie dominante est celle des petits avantages plutôt que celle de l'anéantissement. Tout d'abord, la guerre est conditionnée par le système des magasins créé par le marquis de Louvois, ministre de la guerre de Louis XIV. Les magasins, qui sont établis dans des centres stratégiques pour conserver nourriture, munitions et équipement, permettent d'éviter que les armées dévastent les territoires qu'elles traversent. La dépendance des armées envers ces magasins fait que les lignes d'opérations sont courtes, en raison de la précarité des transports, et que l'essentiel des campagnes se passe en manœuvres visant à menacer les lignes de communications de l'adversaire, tout en protégeant les siennes. De plus, les batailles sont peu recherchées car, avec l'amélioration des armes à feu, elles sont souvent aussi meurtrières pour les deux camps. Or les ressources des Etats sont limitées et la guerre coûte cher. Chaque soldat représente un investissement en argent et en temps, et il n'est pas facile de compenser la perte de troupes entraînées. Aux batailles incertaines sont préférés les sièges, qui consistent en suite d'opérations méthodiques, rituelles et mesurées dans le temps, tous les pays d'Europe utilisant les mêmes procédés d'attaque et de défense des places inspirés des théories de Vauban.

La guerre se déroule donc sur un rythme très lent ; l'armée passe la moitié de l'année en quartiers d'hiver, et les sièges restent l'occupation principale des campagnes, les batailles n'ayant souvent pour but que de couvrir l'investissement d'une place. Ce type de guerre comporte toujours la possibilité d'un renversement de situation car il n'y a jamais destruction ni même affaiblissement sérieux de l'ennemi.

L'ARMEE PRUSSIENNE

La période 1740-1763 est marquée par les efforts de la Prusse pour devenir une puissance majeure en Europe, puis pour survivre aux attaques des autres grands pays.

C'est grâce à Frédéric-Guillaume I[er] (1688-1740), appelé le Roi-sergent en raison de sa passion pour la chose militaire, que l'armée prussienne va se développer. Le corps noble des officiers devient la classe supérieure de l'Etat. L'avancement est dû à l'ancienneté et à des nominations sur le champ de bataille. Le gros des troupes est fourni par un système de conscription et par « racolage » extérieur : ainsi, chaque unité, sauf la cavalerie qui est exclusivement prussienne, est composée de deux tiers de nationaux et d'un tiers d'étrangers, proportion qui passera à moitié moitié à cause des pertes en temps de guerre. Le territoire est divisé en cantons correspondant à des régiments ; tout sujet de sexe masculin est inscrit sur les contrôles et un délégué du régiment vient régulièrement choisir les jeunes à incorporer. La solde est faible et l'avancement presque nul ; la discipline est donc très brutale pour empêcher les soldats de déserter.

Léopold I[er], prince d'Anhalt-Dessau, impose à l'infanterie cette discipline rigide et un entraînement constant. Il croit en la puissance du feu, à tel point qu'il voudrait former les bataillons sur deux rangs pour exploiter tout le potentiel de tir, et développe un système de feu par peloton sur le modèle anglais. Dès 1718, il remplace les baguettes de bois servant à charger les mousquets par des baguettes de fer, ce qui permet d'augmenter la cadence de tir. Dans les années 1730, il introduit la marche cadencée ; l'infanterie peut désormais manœuvrer en ordre serré et les changements de formation colonne-ligne sont plus rapides car il n'y a plus besoin de serrer ou d'ouvrir les rangs. La cavalerie prussienne est par contre la plus mauvaise d'Europe, n'étant entraînée que pour la parade. Elle charge au trot sur trois rangs, les cavaliers étant serrés genou contre genou afin de ne pas perdre l'alignement. Mais les qualités d'équitation sont si peu développées chez les hommes que le désordre s'installe quand même dans les rangs. Les hommes et les chevaux sont choisis très grands, ce qui donne plus de force à une charge au trot, mais rend la cavalerie peu maniable.

La terrible discipline prussienne

Quand débute la première guerre de Silésie en 1740, Frédéric II n'a pas d'idée originale sur l'art de la guerre, qu'il veut pratiquer offensivement. Il compte utiliser l'ordre linéaire en lignes parallèles, et exploiter la supériorité de son infanterie en tir et en rapidité de manœuvre. Il ordonne aux régiments partant pour la Silésie de se mettre sur trois rangs, mesure qui sera étendue à toute l'armée en 1742. Influencé par l'esprit offensif de Charles XII de Suède et par les écrits du chevalier de Folard, Frédéric demande à son infanterie, jusqu'en 1758, de retenir son feu pendant l'avance et de charger l'adversaire à la baïonnette. Il pense qu'un tir efficace demande un très haut niveau d'entraînement, qui ne peut être maintenu en temps de guerre avec les recrues. Il veut battre l'ennemi en brisant son moral par la cohésion et la rapidité de l'assaut, mais cela sera rendu difficile par l'adoption par toutes les armées de la baguette de fer, qui fait passer la cadence de tir de deux coups par minutes à cinq coups par minute. Frédéric n'a pas une grande opinion de ses soldats : il veut en faire des automates dirigés par les officiers, qui doivent être craints davantage que l'ennemi.

Le 10 avril 1741, l'armée prussienne participe à sa première grande bataille, à Mollwitz : la cavalerie est balayée du champ de bataille par son homologue autrichienne, mais le désastre est évité grâce à l'efficacité de l'infanterie. Frédéric II entreprend alors de moderniser sa cavalerie. Les hommes et les chevaux trop grands sont supprimés, et l'utilisation des armes à feu avant le choc est interdit. La charge au trot dégénère souvent en une mêlée où les qualités d'escrime comptent plus que la discipline et la tactique, Frédéric la remplace par la charge au galop, qui donne du courage aux cavaliers et qui, si elle est conduite avec cohésion, met l'adversaire en fuite avant le choc, évitant ainsi le désordre et la perte de contrôle par les officiers.

La distance de charge au galop va augmenter progressivement au cours du règne de Frédéric II, pour passer de 20 mètres en 1741 à 900 mètres, dont 500 à pleine vitesse en 1755. Le galop permet désormais aux hussards prus-

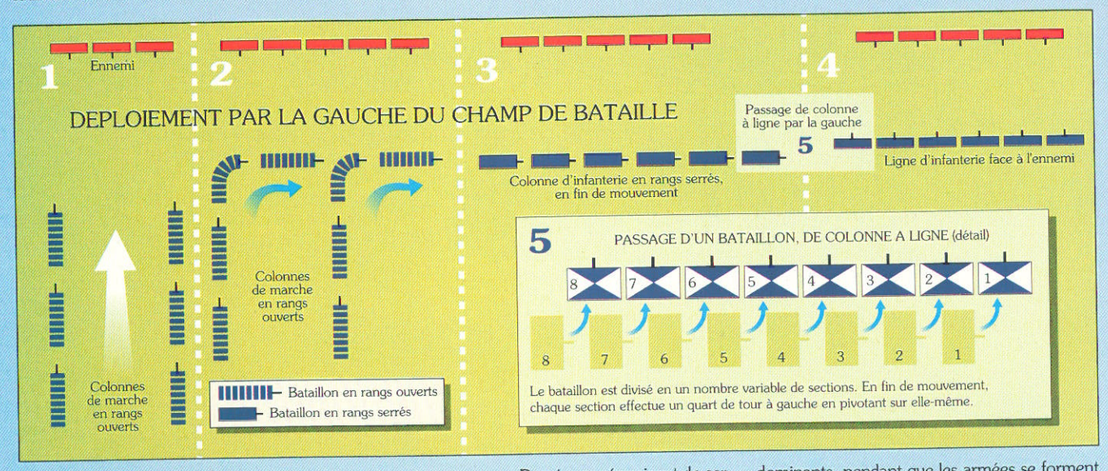
DEPLOIEMENTS ET MANŒUVRES

Au moment où s'engage la guerre de Succession d'Autriche, le déploiement des armées sur le champ de bataille est similaire pour la plupart des armées européennes.

Les unités, placées les unes derrière les autres, sont réparties en plusieurs colonnes de marche. Les colonnes approchent le futur champ de bataille par l'arrière gauche (**1**) ; arrivées à l'endroit où doit se trouver la ligne de front, elles tournent de 90° vers la droite (**2**) et avancent parallèlement à la future ligne de front jusqu'à l'endroit où elles doivent se déployer (**3**). Une fois en place, chaque unité composant la colonne se déploie en ligne en pivotant de 90° à gauche (**4**).

Le changement de formation d'un bataillon d'infanterie de la colonne à la ligne, qui selon les pays est de trois ou quatre rangs de soldats, est une manœuvre fort complexe. Le bataillon est divisé en plusieurs sections plus ou moins grandes selon les circonstances. Chacune de ces sections en colonne pivote de 90° pour former la ligne (**5**).

Mais comme la marche au pas cadencé n'existe pas dans la plupart des armées, les rangs dans les colonnes de marche sont plus espacés pour permettre de manœuvrer sans se marcher dessus ! La colonne est donc beaucoup plus longue que la largeur d'une ligne, et les rangs doivent se serrer avant de former la ligne.

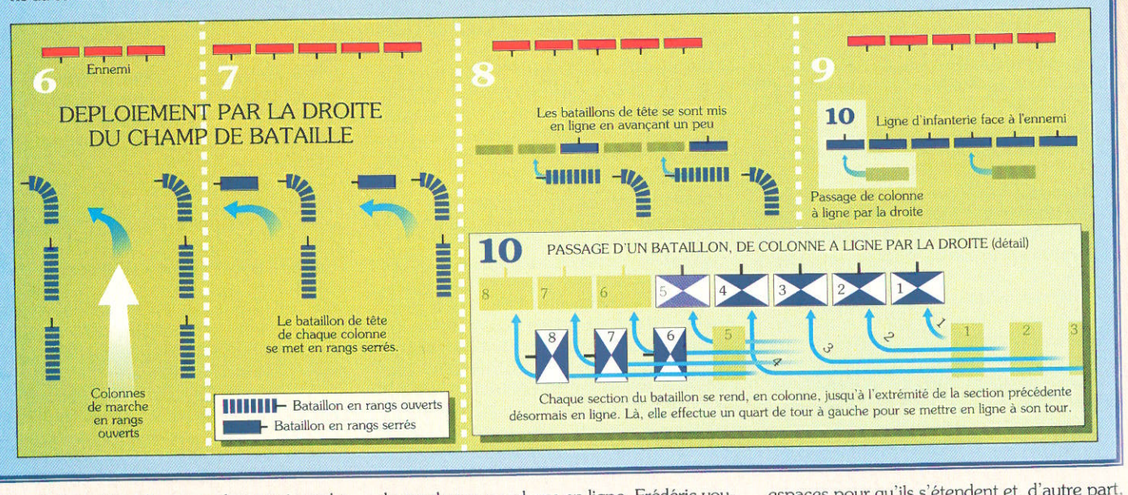

1
Ennemi
2
3
4
DEPLOIEMENT PAR LA GAUCHE DU CHAMP DE BATAILLE
Passage de colonne à ligne par la gauche
5
Colonne d'infanterie en rangs serrés, en fin de mouvement
Ligne d'infanterie face à l'ennemi
Colonnes de marche en rangs ouverts
Colonnes de marche en rangs ouverts
Bataillon en rangs ouverts
Bataillon en rangs serrés
5
PASSAGE D'UN BATAILLON, DE COLONNE A LIGNE (détail)
8 7 6 5 4 3 2 1
Le bataillon est divisé en un nombre variable de sections. En fin de mouvement, chaque section effectue un quart de tour à gauche en pivotant sur elle-même.

Manœuvres complexes

Le déploiement par la droite du champ de bataille est encore plus compliqué et plus lent, car les unités ont une place déterminée dans l'ordre de bataille. Chaque unité doit donc se mettre en ligne avant que la suivante ne la dépasse pour se déployer à son tour (**6**, **7**, **8**, **9**). Le problème se répercute à l'intérieur même d'un bataillon où les sections doivent toujours garder le même ordre (**10**).

En général, les armées se forment sur deux lignes principales, plus une réserve, à environ 200 mètres les unes des autres, avec l'infanterie au centre et la cavalerie sur les ailes. Quelques tacticiens comme Puységur préconisent de serrer les unités les unes à côté des autres pour former une première ligne pleine, mais la plupart préfèrent laisser des intervalles, à la fois pour déborder l'ennemi et pour permettre aux éléments de la seconde ligne de passer. Cependant, l'augmentation des effectifs des armées va obliger à former des lignes pleines.

La lenteur du déploiement et la difficulté à mouvoir les lignes étendues entraîne un dispositif rigide se prêtant peu à modification au cours de l'engagement; la bataille se résume à un choc frontal. La phase préliminaire est constituée par les tirs d'artillerie et la lutte des détachements avancés pour la possession de points de terrain dominants, pendant que les armées se forment en ordre de bataille. Ensuite, celle qui prend l'initiative commence l'attaque, qui dégénère souvent pour l'infanterie en duel de mousqueterie, même dans les armées qui préconisent le combat à l'arme blanche, à cause de la lenteur des manœuvres en ligne et de la réticence des soldats à engager le corps-à-corps à la baïonnette. Les cavaleries opposées s'entrechoquent, et celle qui reste maîtresse du terrain oblige l'adversaire à retraiter. Les pertes du vaincu sont moindres que dans les guerres du XVII[e] car il est difficile de poursuivre : les armées de métier supportent mieux la défaite et l'infanterie peut se défendre contre la cavalerie grâce à la baïonnette. ❐


6
Ennemi
7
8
9
DEPLOIEMENT PAR LA DROITE DU CHAMP DE BATAILLE
Les bataillons de tête se sont mis en ligne en avançant un peu
10
Ligne d'infanterie face à l'ennemi
Passage de colonne à ligne par la droite
Le bataillon de tête de chaque colonne se met en rangs serrés.
Colonnes de marche en rangs ouverts
Bataillon en rangs ouverts
Bataillon en rangs serrés
10
PASSAGE D'UN BATAILLON, DE COLONNE A LIGNE PAR LA DROITE (détail)
Chaque section du bataillon se rend, en colonne, jusqu'à l'extrémité de la section précédente désormais en ligne. Là, elle effectue un quart de tour à gauche pour se mettre en ligne à son tour.

siens d'être utilisables en ordre serré sur le champ de bataille malgré leurs chevaux plus petits. Pour la première fois, les qualités d'escrime et d'équitation des cavaliers sont développées de manière méthodique au cours de l'exercice. La cavalerie apprend à manœuvrer avec de nombreux escadrons en ligne. Frédéric voudrait que ce soit en muraille, c'est-à-dire sans intervalle entre les escadrons pour protéger leurs flancs, mais ses généraux lui désobéiront autant que possible. Les chevaux prenant plus de place quand ils galopent, il faut prévoir des espaces pour qu'ils s'étendent et, d'autre part, une formation si serrée est désorganisée par les accidents de terrain.

L'utilisation de la colonne de cavalerie fait partie des secrets tactiques qui ne sont pas écrits dans les règlements, ni discutés avec des officiers de rang inférieur. Ils peuvent être découverts en examinant les mémoires des généraux prussiens et les écrits de Frédéric II. La colonne de cavalerie est utilisée uniquement quand le sort de la bataille en dépend, pour charger de l'infanterie non soutenue par des troupes montées. Elle a été inspirée par la charge des dragons de Bayreuth à Hohenfriedeberg, le 5 juin 1745 : ceux-ci, formés en deux colonnes, ont mis en fuite vingt bataillons autrichiens. En théorie, cinq escadrons de dragons en colonne, flanqués de part et d'autre par cinq escadrons de hussards en ligne, doivent percer la ligne d'infanterie adverse. Ensuite, trois des escadrons de dragons se déploient en ligne face aux réserves ennemies, pendant que les deux autres prennent de flanc le restant de l'infanterie. Les hussards doivent soutenir ceux des escadrons qui en ont besoin.

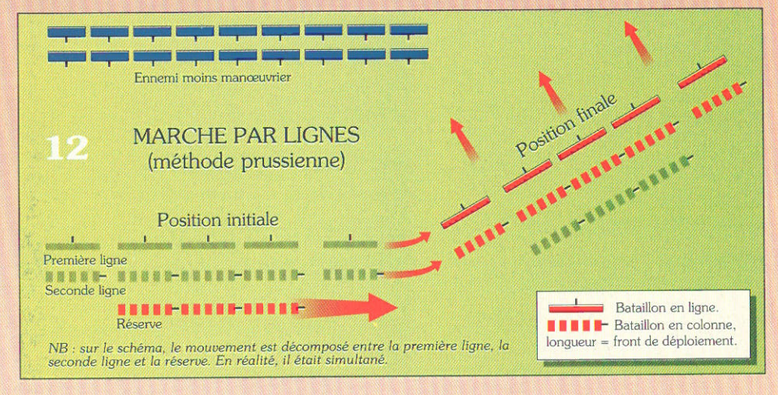
L'infanterie prussienne, grâce à son entraînement et à l'adoption de la marche cadencée, peut réaliser des manœuvres et des changements de formation sans ouvrir ou fermer les rangs, la tactique linéaire est ainsi amenée à sa forme la plus parfaite. Frédéric II crée de nouvelles manœuvres permettant de fermer l'ordre de bataille plus rapidement que la méthode classique où il faut défiler parallèlement à la ligne de front. Dès 1745, il expérimente plusieurs méthodes perpendiculaires, et en 1752 est adopté le déploiement en tiroir (schéma **11**).

Cette nouvelle sorte de déploiement sera seulement utilisée par des bataillons isolés ou après le passage d'un rétrécissement. Pour la mise en place des armées, on préfère la méthode parallèle traditionnelle où le bataillon se conforme aux mouvements de la formation dont il fait partie.

La lenteur du déploiement des armées provoque un engagement frontal. La victoire coûte donc cher malgré la supériorité des troupes prussiennes, d'autant plus que l'adversaire rattrape son retard ; à Hohenfriedeberg, les vétérans autrichiens, armés avec des fusils à baguette de fer, infligent d'importantes pertes aux Prussiens, certains bataillons perdant jusqu'à la moitié de leur effectif. Cela est d'autant plus grave que la Prusse est un petit pays en comparaison de l'Empire des Habsbourg, et qu'elle ne peut se permettre de perdre trop d'hommes alors que ses troupes sont déjà inférieures en nombre.

L'attaque oblique

Frédéric réalise que si une armée est plus mobile, elle peut, une fois que la plus lente est déployée, se porter sur une aile et l'attaquer avant qu'elle ne puisse changer de front. En exploitant la rapidité et la sûreté des manœuvres des troupes prussiennes, les pertes devraient être ainsi limitées, d'autant que l'artillerie est très rarement placée sur les ailes. En 1747, Frédéric expérimente l'attaque en échelon, en refusant une aile alors que l'autre attaque. Puis il conçoit l'attaque oblique, qui restera à la postérité comme la marque de son génie. Cette attaque peut être menée selon deux manœuvres distinctes : soit en échelon, où les unités avancent vers l'ennemi décalées vers l'arrière les unes par rapport aux autres et n'ont plus qu'à faire une conversion pour se retrouver en ligne, soit la marche par lignes (schéma **12**). Cette dernière manœuvre est la plus utilisée.


Ennemi moins manœuvrier
12
MARCHE PAR LIGNES (méthode prussienne)
Position finale
Position initiale
Première ligne
Seconde ligne
Réserve
Bataillon en ligne.
Bataillon en colonne, longueur = front de déploiement.
NB : sur le schéma, le mouvement est décomposé entre la première ligne, la seconde ligne et la réserve. En réalité, il était simultané.

L'armée prussienne est déployée comme d'habitude sur deux lignes et une réserve qui, en faisant pivoter de 90° chaque unité et en conservant la profondeur de marche égale au front de déploiement, deviennent trois colonnes qui se dirigent vers le flanc adverse puis, par une conversion inverse, reprennent l'ordre de bataille originel. Cette manœuvre semble évidente mais elle n'apporte la victoire que si la mobilité est supérieure à celle de l'adversaire.

L'ARMEE FRANÇAISE

Théoriquement, en 1740, l'ordonnance royale de 1703 règle l'exercice et la manœuvre dans l'armée française. En fait, plusieurs lettres ou ordonnances, qui n'ont pas reçu la sanction de la signature royale, l'ont modifiée et fixé d'autres dispositions mais, de toutes façons, chaque régiment à des règles particulières de manœuvre choisies par son chef.

Entre la fin de la guerre de Succession d'Espagne et le début de la guerre de Succession d'Autriche, beaucoup d'ouvrages théoriques paraissent sur la nécessité de nouvelles tactiques, mais peu de changements officiels sont opérés.

Les théoriciens militaires sont eux-mêmes divisés en deux grandes écoles, les uns préconisant l'ordre profond, les autres l'ordre mince. L'ordre mince est l'ordre de bataille traditionnel qui déploie les bataillons sur quatre rangs en deux longues lignes successives, l'attaque devant être menée à la baïonnette. Les partisans de l'ordre profond sont pour la plupart des disciples du chevalier de Folard. Celui-ci, dans les Nouvelles découvertes sur la guerre, parues en 1724, pose comme principe que la force d'un corps réside dans son épaisseur ; il veut donc former, intercalées dans les lignes de bataille, des colonnes de un à six bataillons de profondeur qui devraient être facile à manœuvrer et iraient percer les minces lignes adverses.

L'évolution des tactiques

En 1740, l'esprit offensif, privilégiant l'attaque à l'arme blanche, est la doctrine officielle, mais le combat se déroule rarement conformément à ce principe, qui est en contradiction avec le dispositif habituel des bataillons sur quatre rangs qui favorise plutôt le feu. De plus, le pas cadencé n'étant pas utilisé, il faut constamment ouvrir et serrer les rangs et les files pour manœuvrer et changer de formation, ce qui rend tout mouvement rapide impossible. Le conservatisme est dû à la tradition qui perpétue la mémoire des jours glorieux de Turenne et de Luxembourg, à la dissension entre partisans de l'ordre mince et l'ordre profond, et à l'attitude de la noblesse qui compose le corps des officiers. Pour ceux-ci, le plus important à la guerre, c'est l'honneur et la bravoure : si la troupe est assez courageuse pour suivre, la bataille est gagnée. Les soldats ne sont pas particulièrement entraînés car on croit à une furia francese innée. Le système mis en place par Louvois, qui conditionne la promotion des officiers à la durée du service, ne les encourage d'ailleurs pas au zèle.

Le feu d'infanterie s'effectue par rangs, par décharge générale, par files pour la défense d'un obstacle et individuellement dans les retranchements. Les deux premières méthodes, qui sont les plus utilisées, assurent un feu initial puissant, mais ensuite le bataillon se retrouve sans feu tant que ses rangs ne sont pas interchangés. De toutes façons, peu de militaires français croient à l'efficacité du feu d'infanterie. La puissance du tir anglais va surprendre, comme le montre la lettre que le Maréchal de Noailles écrits à Louis XV après Dettingen (1743) : « Je n'aurais jamais pu croire, Sire, ce que j'ai vu hier. Leur infanterie était serrée et se tenait comme une muraille d'airain d'où il sortait un feu si vif et si suivi que les plus vieux officiers avouent n'en avoir jamais vu un semblable, et si supérieur au nôtre qu'on ne peut en faire aucune comparaison. » En 1746, la baguette de fer devient réglementaire, mais elle était déjà distribuée depuis 1744.

Après la guerre de Succession d'Autriche, il est clair que l'entraînement et les tactiques françaises sont obsolètes. En 1749, le ministère de la guerre étudie les méthodes prussiennes. En présence du maréchal de Saxe, des détachements de plusieurs régiments s'exercent à l'hôtel des Invalides à la marche cadencée, au feu par peloton et au maniement d'arme cadencé. Le 3 mai 1750, ces exercices sont présentés au Roi dans la plaine de Sablons par les gardes françaises et les gardes suisses.

Le décret du 7 mai rend obligatoire ces nouvelles manœuvres et une instruction métho-

LE MARECHAL DE SAXE, PRECURSEUR DE GENIE

Hermann-Maurice, comte de Saxe, est né le 28 octobre 1696 ; il est un des nombreux fils naturel d'Auguste II, roi de Pologne. Il fait ses premières armes à 12 ans devant Lille contre la France. Il combat ensuite contre les Suédois, les Turcs et pendant la guerre civile polonaise. En 1720, il passe au service de la France. C'est pendant la guerre de Succession d'Autriche qu'il va se distinguer. En 1744, il prend le commandement de l'armée de Flandre, à la tête de laquelle il remporte la victoire de Fontenoy en présence de Louis XV. Ses divers succès dans les campagnes suivantes lui valent le titre de maréchal-général des camps et armées du Roi. Epuisé par les maladies, il meurt en 1750.

Sa grande œuvre littéraire de théoricien militaire, écrite en 1732 alors qu'il était malade, s'intitule *Mes rêveries*. Fasciné par l'état d'esprit dû à ses fièvres, il tire parti de son humeur créative pour écrire un ouvrage sur le système militaire idéal. Maurice de Saxe préconise le service personnel général pendant cinq ans sans exemption sociale. Il donne la priorité à la manœuvre, dans le but de démoraliser l'ennemi avant la bataille qui, si elle ne peut être évitée, doit être menée à outrance.

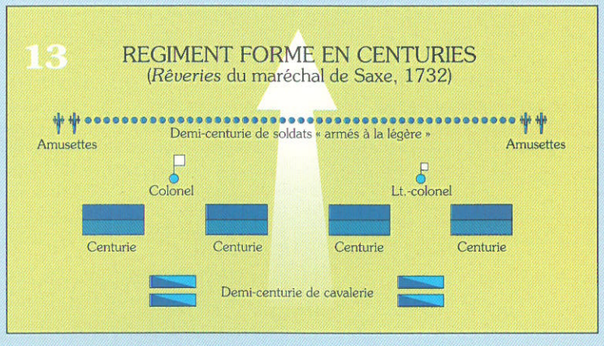
L'entraînement principal du soldat doit porter sur la marche. La marche cadencée, qui était utilisée par les Romains, s'est perdue avec la chute de l'Empire ; la musique militaire ne sert désormais plus que pour le moral des troupes. Le maréchal de Saxe veut réintroduire la marche cadencée pour rendre les manœuvres plus rapides, car c'est la seule manière de pouvoir faire des évolutions en ordre serré. Il s'insurge contre l'abus de « tirerie » pendant les batailles, alors qu'il a vu des salves de bataillons ne pas tuer quatre hommes. Le tir de l'infanterie doit être réservé à des lieux où l'ennemi ne peut pas engager le corps à corps (obstacle, fortification…) et être effectué à volonté, chaque soldat tirant sans attendre les ordres. Comme il ne fait pas confiance à la puissance de feu de l'infanterie française pour arrêter une attaque, il propose, s'inspirant du déploiement russe à Poltava, de construire des redoutes à 300 mètres les unes des autres en avant de la ligne de front afin de briser l'élan des assaillants avant qu'ils abordent l'infanterie. Il utilisera cette tactique à Fontenoy. Enfin, le général en chef donne ses ordres au début de la bataille puis, une fois celle-ci engagée, il se déplace aux endroits critiques, prenant le commandement des troupes à portée et payant de sa personne.

Maurice de Saxe voudrait organiser l'infanterie en légions de quatre régiments. Chaque régiment (schéma **13**) serait composé de quatre centuries d'infanterie de 184 hommes, une demi-centurie d'infanterie légère, et une demi-centurie de cavalerie de 70 hommes. Dans son système, les centuries d'infanterie se forment sur quatre rangs, les deux rangs arrière étant armés de demi-piques en plus du fusil. L'emploi de l'infanterie légère préfigure celui des voltigeurs sous l'Empire : dispersée sur le front de la légion entre 60 et 120 mètres en avant, elle couvre son avance en tirant à volonté sur l'ennemi à partir de 200 mètres. La cavalerie a pour mission de poursuivre l'adversaire battu à l'aide des fantassins légers.

Bien qu'étant un ami du chevalier de Folard, Saxe critique sa théorie de la colonne d'attaque. Cette colonne très profonde ne serait pas si aisée à manœuvrer que le dit Folard, les files d'hommes ayant tendance à se mélanger pendant les mouvements. Le fait qu'elle comporte beaucoup de rangs ne lui donne pas plus de force au choc car les soldats des rangs arrière ne poussent pas physiquement les autres, ce qui ne servirait qu'à les faire trébucher ou s'empaler sur les baïonnettes adverses. Il préconise de former cette colonne avec au maximum deux bataillons chacun sur quatre rangs.

A côté de ses visions prophétiques, Saxe a des idées qui ont pu paraître archaïques lors de la parution de son ouvrage en 1757, comme l'utilisation de la pique et du bouclier, ainsi que de l'armure complète pour la cavalerie. Mais les Rêveries ont été écrite en 1732, époque à laquelle le feu de mousqueterie est encore peu efficace dans la plupart des armées d'Europe.

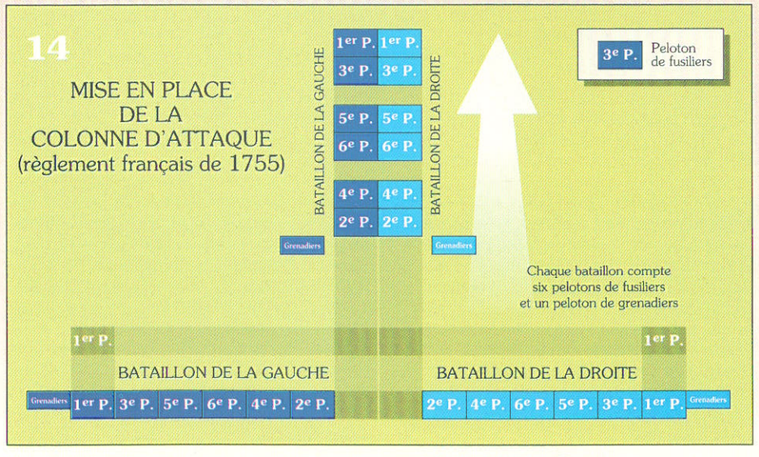
13 REGIMENT FORME EN CENTURIES
(*Rêveries* du maréchal de Saxe, 1732)



dique des soldats. Le feu s'effectue désormais par rang, par peloton ou à volonté. Mais ces dispositions ne sont pas universellement appliquées à tous les régiments. Dans les années suivantes, la France se distancie de l'influence prussienne et s'inspire des théories inspirées par Folard et Saxe. Le règlement du 6 mai 1755 forme le bataillon sur trois rangs et fait apparaître deux nouvelles formations : la colonne d'attaque (schéma **14**) et la colonne de retraite, formées de deux bataillons. Bien que le pas cadencé soit adopté, il n'apporte rien puisque les manœuvres se font toujours en ouvrant et serrant les rangs. Le feu de peloton, qui permet à un quart du bataillon de tirer à tout moment, n'est utilisé que comme feu défensif, et c'est surtout le feu par rang qui est pratiqué.

L'artillerie n'a aucune manœuvre ni règle tactique particulière pour son emploi sur le champ de bataille. Le matériel est composé de pièces lourdes, difficiles à mouvoir et qui datent du système Vallière de 1732. Les canons sont donc placés en avant du front dans des batteries fixes, n'ayant pour rôle que d'augmenter la zone battue par les feux d'infanterie. Des batteries de gros calibres sont parfois placées sur une aile, en position dominante, pour prendre en enfilade les lignes adverses ; à Dettinger et Fontenoy, elles seront à l'abri derrière un cours d'eau.

14 MISE EN PLACE DE LA COLONNE D'ATTAQUE (règlement français de 1755)


3e P. Peloton de fusiliers
BATAILLON DE LA GAUCHE
BATAILLON DE LA DROITE
1er P. 1er P.
3e P. 3e P.
5e P. 5e P.
6e P. 6e P.
4e P. 4e P.
2e P. 2e P.
Grenadiers
Grenadiers
Chaque bataillon compte six pelotons de fusiliers et un peloton de grenadiers
1er P.
1er P.
BATAILLON DE LA GAUCHE
BATAILLON DE LA DROITE
Grenadiers 1er P. 3e P. 5e P. 6e P. 4e P. 2e P.
2e P. 4e P. 6e P. 5e P. 3e P. 1er P. Grenadiers

L'emploi de la cavalerie

Dans les années 1730, les théoriciens de la cavalerie se rendent compte de la valeur du choc et de la vitesse, mais cela n'a aucune influence officielle. Tous s'accordent à penser que le feu ne doit pas être utilisé pendant la charge, mais on se dispute entre les partisans de l'utilisation de la pointe de l'épée et ceux qui préfèrent le tranchant. Les officiers expérimentés veulent une épée droite pour pointer et infliger des blessures mortelles alors que plusieurs coupures ne mettent pas l'adversaire hors de combat. Cependant, la cavalerie française utilise généralement le tranchant, ce qui demande moins de talent d'escrimeur. Les cavaliers chargent au trot car les Français continuent de croire que la force d'une charge vient du poids du cheval. Ils combattent sur trois rangs, sauf les carabiniers et la Maison du Roi qui ont pris l'habitude de la faire sur deux en raison de leurs faibles effectifs. Il n'y a aucune uniformité entre les régiments pour les manœuvres et les commandements. Le dressage des chevaux et l'entraînement à l'équitation sont insuffisants car les capitaines, propriétaires de leur compagnie, ne veulent pas abîmer les chevaux et l'équipement.

Après les deux premières campagnes de la guerre de Succession d'Autriche, où sont constatées les méthodes de combat de la cavalerie légère autrichienne, un nouveau principe de charge est adopté : quelques hommes braves et expérimentés doivent créer un trou dans la ligne d'infanterie, qui sera exploité par le reste de l'escadron. Le nombre initial d'hommes exposés au feu étant faible, on espère ainsi réduire les pertes. Quinze à vingt hommes sont donc placés de part et d'autre de l'escadron, et doivent attaquer l'infanterie au galop et en ordre dispersé. La concentration des tirs sur eux fera que la plupart seront touchés. Cependant, il est admis que la moitié seulement des hommes et des chevaux touchés seront hors de combat, le reste redoublera ses efforts, animé par le feu et le sang.

Si un trou apparaît dans la ligne ou le carré adverse, le reste de l'escadron attaque au trot, alors que l'infanterie n'a plus de tir. On cherche ainsi à minimiser les pertes en cavaliers et chevaux, qui coûtent cher en argent et en temps d'instruction. Il est d'ailleurs conseillé aux officiers de cavalerie d'éviter les attaques sauf si elles sont ordonnées par un officier supérieur, ou s'il existe une raison tactique évidente. Cette nouvelle méthode n'incite pas aux attaques massives, coordonnées, contre de grandes formations adverses. Le manque d'efficacité des charges conduites par des forces limitées est démontré à Fontenoy : les escadrons français s'y montrent braves et résistants au feu, mais ne peuvent rien contre la cohésion et le feu de peloton de l'infanterie anglaise.

Page ci-contre.
Portrait au pastel du maréchal de Saxe par Maurice Quentin de Latour, musée du Louvre.
(© Photo R.M.N.)

Le roi Louis XV et le maréchal de Saxe (ce dernier est de dos) à la bataille de Lawfeld. Le 2 juillet 1747, le maréchal de Saxe défait l'armée anglo-hollandaise, commandée par le prince d'Orange et le duc de Cumberland. Cette victoire permet aux Français de s'emparer de Maastricht et consacre la conquête des Pays-Bas. Peinture de Pierre Lenfant, Galerie des Batailles, château de Versailles.
(© Photo R.M.N.)

A la fin de la guerre de Succession d'Autriche, une étude est entreprise par les inspecteurs de la cavalerie, qui aboutit à l'ordonnance du 29 juin 1753. Elle préconise la charge au trot sur deux rangs et fixe un certain nombre de manœuvres et de méthodes de maniement d'arme, le tout très en retard sur la Prusse. D'après les observateurs des exercices menés en camp, la cavalerie française n'est pas entraînée suffisamment et ceux des régiments qui le sont pratiquent des principes différents de ceux de l'ordonnance. Il n'y a plus d'évolution jusqu'à la guerre de Sept Ans, l'ordonnance de juin 1755 étant très courte et ne parlant ni du combat, ni de l'allure de la charge.

AUTRICHIENS ET ANGLAIS

L'Autriche, en raison de sa position au centre de l'Europe, doit développer deux doctrines tactiques : une pour combattre les cavaliers irréguliers turcs et une contre les armées disciplinées de l'Europe occidentale.

Contre les Turcs, la cavalerie se forme sur trois rangs, en ordre serré et sans espace entre les escadrons. Elle approche au pas et tire sur l'ennemi, évitant de se laisser entraîner au corps à corps avec les cavaliers turcs doués pour l'escrime. Pour se protéger des charges au galop de la cavalerie turque, l'infanterie autrichienne est obligé de placer devant elle des chevaux de frise reliés entre eux par des chaînes.

Contre les cavaleries occidentales, les Autrichiens se forment sur deux rangs, avancent au trot et tirent au pistolet à dix mètres avant de se mettre au galop. Souvent, ils attendent à l'arrêt les charges adverses, espérant les arrêter par le feu comme pour les Turcs. Mais cela a peu de succès face aux Prussiens qui chargent au galop et en ordre : à Soor en 1745, les cuirassiers prussiens culbutent 50 escadrons autrichiens qui les attendaient à l'arrêt au sommet d'une colline. Contre l'infanterie, les cavaliers se lancent au galop dans les cent derniers mètres pour éviter d'avoir trop de pertes par le feu, mais ils se mettent alors en désordre.

En 1740, l'infanterie doit avancer sans tirer et battre l'adversaire par la menace de la baïonnette. En 1744, la baguette de fer est adoptée, mais aucune réforme tactique significative n'est réalisée avant 1757. En 1748, une commission militaire présidée par le prince Charles de Lorraine est créée pour corriger le problème de la cavalerie. Cela aboutira au règlement de 1751 qui interdit le tir pendant la charge, mais peu d'autres changements sont effectués car les cavaliers manquent d'entraînement à l'équitation.

La cavalerie anglaise ne change pas de doctrine entre l'époque de Malborough et la guerre de Sept Ans. Les escadrons chargent sur deux rangs en ordre serré, et passent au trot rapide à 30 mètres de l'ennemi. Si une allure plus rapide est utilisée, les cavaliers anglais sont trop enthousiastes et perdent leur cohésion.

L'infanterie britannique se forme sur trois rangs. La base de sa doctrine offensive et défensive est le feu par peloton. L'infanterie stoppe pendant l'avance pour tirer des volées à des portées de plus en plus réduites, jusqu'à ce que l'adversaire retraite. Le feu de peloton permet d'avoir toujours une partie du bataillon prêt à tirer. En pratique, ce feu dégénère souvent au bout de quelques minutes en feu individuel incontrôlé tant que les officiers ne font pas reprendre le mouvement.

Vers l'armée de l'Empire

La tactique linéaire, cristallisée pendant la guerre de la ligue d'Augsbourg et la guerre de Succession d'Espagne, est amenée à sa forme la plus sophistiquée par Frédéric le Grand, à tel point que cela va figer la doctrine prussienne jusqu'en 1806. Au contraire, la France, incapable de suivre les méthodes prussiennes, développe de nouvelles formes de combat, avec l'utilisation de l'infanterie légère et de la colonne d'attaque qui, bien que peu efficaces pendant la guerre de Sept Ans, deviendront des éléments majeurs de la supériorité française pendant les guerres de la Révolution et de l'Empire. ❐

L'EMPIRE ROMAIN D'ORIENT A LA RECONQUETE DE ROME

LE 22 juin 533, avec le départ de la flotte byzantine de Constantinople, commence l'une des plus grandes campagnes militaires de l'histoire. Pour les stratèges de l'Empire romain d'Orient, la voie de Rome passe par l'Afrique...

Par Nicolas STRATIGOS

Désireux de reconstituer l'Empire dans son intégralité et soucieux de défendre les chrétiens orthodoxes persécutés par les Aryens, l'empereur Justinien lance à la reconquête de l'Afrique un jeune général, victorieux des Perses : le *Magister militum per orientem* Bélisaire.

Les relations tendues entre le royaume vandale d'Afrique du nord et le royaume ostrogoth d'Italie, à la suite du renversement du roi vandale Hildéric par Gélimer, permettent à la flotte byzantine de relâcher en Sicile. Là, grâce à la bonne volonté d'Alamasonthe, reine des Goths, Bélisaire obtient des renseignements importants sur les forces vandales et leur déploiement.

Le 31 août 533, les Impériaux abordent l'Afrique au promontoire de Caput Vada (Ras Capoudia) à 200 km au sud de Carthage. Gélimer, le nouveau roi vandale, rameute l'ensemble de ses forces afin de rejeter l'envahisseur à la mer : son frère Ammatas et son neveu Gibamer le rejoignent pour livrer une bataille décisive le 13 septembre au défilé de Decimum. Mais, malgré l'effet de surprise et leur supériorité numérique, la cavalerie byzantine met en fuite les Vandales.

Triomphe à Carthage

Le 14 septembre, la flotte byzantine croise dans le golfe de Tunis et, le lendemain, Bélisaire entre triomphalement dans Carthage.

Vers la mi-décembre, Bélisaire quitte la capitale afin d'en finir avec l'armée vandale dont les restes stationnent à Tricamarum, et la met en pièces. La Sardaigne, la Corse, Majorque et Minorque sont occupées et, en mars 534, Gélimer est contraint à la reddition.

En l'espace de quelques mois, le royaume vandale, passé en à peine un demi-siècle de la barbarie à la décadence, a vécu. La victoire byzantine est totale, et Justinien peut se tourner vers son objectif suivant : l'Italie.

L'Italie, terre de conquête

En 534, l'assassinat de la reine des Ostrogoths, Alamasonthe, par Théodahab, fournit à l'empereur Justinien un *casus belli* meilleur que celui dont il a joué pour la guerre contre les Vandales. Les conditions semblent d'ailleurs favorables, l'assassinat de la reine ayant provoqué une vive émotion dans tout l'Empire.

Ordre est donné à Mundus, maître des milices de l'Illyricum, d'envahir la Dalmatie, et à Bélisaire de débarquer en Sicile avec une armée de 10 000 hommes. Ainsi commence la plus longue des campagnes du jeune général.

En juin 536, après avoir traversé le détroit de Messine, Bélisaire débarque en Brutium et marche sur Neapolis (Naples), qui tombe après un siège d'un mois. Sur ces entrefaites, une armée franque, alliée de l'Empereur, menace de franchir les Alpes. Les Goths, lassés des hésitations et de l'inaction de Théodahab, le déposent et le tuent, élisant à sa place le guerrier Vitigès, qui traite immédiatement avec les Francs et leur cède la Provence en échange de leur neutralité.

Le 10 décembre 536, Bélisaire entre dans Rome dont la garnison goth a préféré s'enfuir sans combattre. Là, il s'apprête à soutenir un long siège tandis que Vitigès organise la résistance en Dalmatie, où les Goths assiègent Salone. En mars 537, Vitigès arrive près de Rome avec environ 50 000 hommes. Le 21 mars, Il lance en vain un assaut qui lui coûte de terribles pertes — 10 000 guerriers — et l'empêche d'encercler complètement la ville. Un an plus tard, l'arrivée d'une flotte byzantine sur le Tibre et d'un renfort de 5 000 soldats contraignent Vitigès à lever le siège et à remonter vers le nord-est, à travers les Apennins. Après la jonction entre Bélisaire — qui l'a poursuivi — et les 7 000 hommes de Narsès aux environs de Firmum, le roi goth n'a plus qu'une issue, se réfugier dans Ravenna où il sera bientôt assiégé (automne 539).

De l'unité du commandement

Bélisaire, de son côté, a du mal à coordonner les actions de tous les commandements impériaux semi-indépendants se trouvant en Italie, et la tension existant entre Narsès et lui n'arrange pas la situation. Les querelles sont d'importance sur la suite à donner aux opérations : faut-il attaquer les Ostrogoths en Aemilia et en Tuscia ou bien, en Italie du nord, dégager Mediolanum assiégée par une force goth, franque et burgonde, commandée par Teia ?

C'est sans doute la chute de cette ville, en mars 539, conséquence de la discorde existant entre les différents chefs byzantins et de l'affaiblissement de l'autorité de Bélisaire depuis l'arrivée de Narsès, qui va convaincre Justinien de rappeler ce dernier à Constantinople afin de laisser Bélisaire seul maître des opérations en Italie.

Au printemps de la même année, le roi franc Théodebert, profitant de la confusion qui existe dans la vallée du Pô, pénètre en Italie du nord et ravage sur son passage les provinces de Liguria et d'Aemilia, jusqu'en été 539 où les Byzantins reprennent, par la négociation, le contrôle de toute la région. A l'automne, l'Italie centrale est à son tour débarrassée de la présence ostrogothique. Le siège de Ravenna devient total.

Bélisaire, empereur d'Occident ?

Pendant ce temps à Constantinople, l'empereur Justinien, alarmé par les incursions slaves au-delà du Danube et les risques d'une nouvelle guerre avec les Perses qui négociaient une alliance avec Vitigès, propose au printemps 540 la paix aux Ostrogoths..., offre que Bélisaire se refuse de transmettre.

(suite page 31, après l'encart détachable)

Ci-dessus.
« Victoire de la Croix ! ». A Taginae en 552, les cataphractes byzantins écrasent la cavalerie goth de Totila.
(Acrylique de William Vocant).

BÉLISAIRE est un jeu à l'échelle stratégique qui simule la reconquête de l'Afrique et de l'Italie par l'Empire romain d'Orient, de 534 à 553. Menées par le brillant Bélisaire, les armées byzantines affrontent Vandales, Ostrogoths et Francs pour accomplir le rêve de l'empereur Justinien : la réunification de l'Empire romain.

Un jeu de Nicolas STRATIGOS

Pour Basile.

VAE VICTIS LA REVUE DU JEU D'HISTOIRE TACTIQUE ET STRATÉGIQUE *présente*

BELISAIRE, la gloire de Byzance

Ce jeu nécessite l'utilisation de deux dés à six faces. Quand un jet de dés nécessite l'utilisation d'un seul dé, on dira 1d6; quand un jet de dés nécessite l'utilisation de deux dés, on dira 2d6, en faisant leur somme.

L'un des joueurs contrôle l'armée byzantine, l'autre les forces « barbares » installées sur les ruines de l'Empire romain.

0 - Généralités

0.1 - Echelles de jeu

Un tour de jeu équivaut à une saison (trois mois), un centimètre sur la carte représente environ 30 km. Chaque point de combat représente de 500 à 1 000 hommes. Chaque point naval représente de dix à vingt navires de combat ou de transport.

0.2 - La carte

La carte, qui couvre l'Italie et l'Afrique du Nord, est divisée en zones terrestres représentant chacune une province ou partie de province, et en zones navales. Ces zones servent à réguler le mouvement. Pour le jeu, on ne fait pas de différence entre les limites de provinces romaines historiques (trait plein) et les limites en pointillé.

Des villes ou des ports peuvent être situés dans ces zones. Les ports sont des villes qui disposent en outre d'une capacité portuaire [1].

0.3 - Empilement

L'empilement des unités (chefs, unités de combat, unités navales et marqueurs) dans une même zone ou ville est illimité.

0.4 - Calcul des fractions

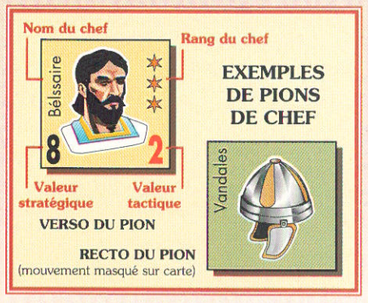
La plupart des résultats de combat sont exprimés en pourcentage de points *à éliminer*, toutes les fractions devant être arrondies à l'entier supérieur (exemple : 10 % de pertes sur 3 points = 0,3, arrondi à 1 perte).

1 - Pions du jeu

1.1 - Les chefs (voir schéma ci-contre)**.** Ils représentent les chefs historiques.

1.2 - Les unités combattantes (voir schéma p. 24). Pour enregistrer les pertes dues au combat et à l'attrition, les joueurs utilisent les pions, de même type et de valeur inférieure, qui sont

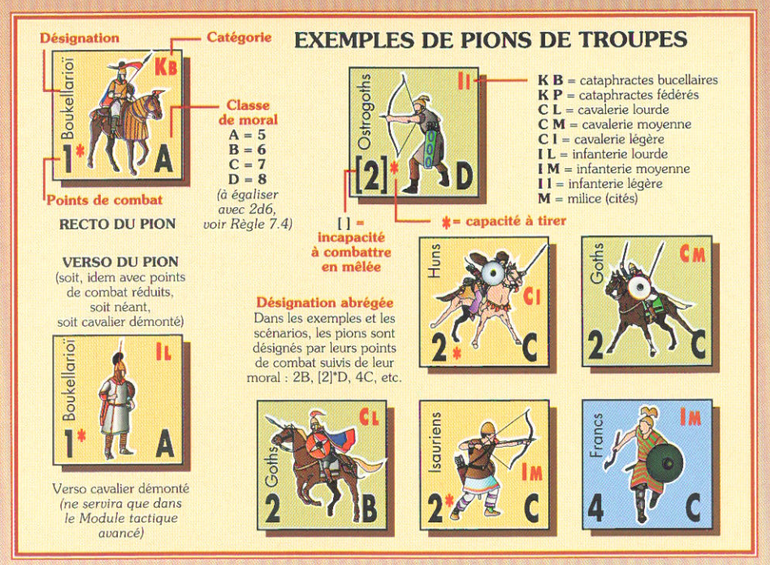
1. Rome n'est pas un port de mer mais les accès fluviaux vers la mer et les installations portuaires sont suffisants pour considérer cette ville, en terme de jeu, comme un port.



donnés pour « faire de la monnaie ». Exemple : une unité d'infanterie franque 4C qui subit un point de perte est remplacée par une unité 3C (au verso du pion dans ce cas).

1.3 - Les Points d'action (PA)

Les pions de Points d'action (PA) représentent la capacité d'action de chaque camp. Mis dans un récipient opaque qui servira de pioche, ils sont tirés au hasard avant chaque phase d'opérations. Selon le camp qui tire le pion, la valeur de PA est différente (couleur sable pour Byzance, couleur vert clair pour les « barbares »).



2 - Séquence de jeu

Bélisaire se déroule en une série de tours de jeu, chaque tour comprenant plusieurs phases. Toutes les phases sont réalisées en simultané, sauf la phase d'opérations où les joueurs alternent les segments d'action.

1. Phase d'événements aléatoires (été et hiver seulement).

2. Phase de ravitaillement : chaque joueur vérifie le ravitaillement de ses unités.

3. Phase de renforts : les joueurs reçoivent éventuellement de nouvelles unités (au printemps seulement).

4. Phase d'opérations :

– **pioche des PA (points d'action)** : le joueur byzantin puis le joueur adverse tirent au hasard un pion de PA dans la pioche. Si un marqueur Stratagème est tiré, le joueur le garde, sans en révéler la nature exacte, et repioche immédiatement (avant pioche de l'adversaire).

Chaque joueur ajoute à la valeur du pion tiré la valeur stratégique du commandant en chef ou du roi en exercice pour obtenir le nombre de PA disponibles pour cette phase d'opérations. Ce nombre total est gardé secret par les joueurs.

– **détermination du premier joueur :** chaque joueur lance 1d6 puis ajoute la valeur de son commandant en chef. Le chiffre le plus haut l'emporte. En cas d'égalité, on relance les dés. Le premier joueur (= joueur A) peut décider de passer son tour dès le premier segment s'il le veut. Le second joueur (= joueur B) commence alors. Si ce dernier passe à son tour, la phase d'opérations est terminée.

– **segment du joueur A** : le joueur A active un de ses chefs et lui fait accomplir le nombre d'actions de son choix, en dépensant des PA. Un chef peut utiliser la totalité ou une partie des PA disponibles pour ce tour. Une fois que ce chef a accompli les actions souhaitées, le joueur A peut alors activer un autre de ses chefs ou décider de passer. S'il n'a plus de PA ou s'il passe, le joueur B peut commencer son segment.

– **segment du joueur B** : identique à celui du joueur A.

Les joueurs alternent ainsi les segments jusqu'à ce que :

– aucun des deux joueurs n'ait plus de PA;

– les deux joueurs passent dans des segments consécutifs.

La phase d'opérations est alors terminée.

5. Phase de siège et reddition des assiégés.

6. Fin du tour. Les joueurs révèlent leur pion de PA respectif et le replacent dans la pioche. Le ou les marqueurs Tour (un marqueur Année, un marqueur Saison) sont avancés d'une saison.

3 - Actions

Après avoir tiré leur pion de PA et fait le total avec la valeur stratégique de leur commandant en chef, chaque joueur place, hors de la vue du joueur adverse, son marqueur Points d'action sur son feuillet d'Organisation des forces (à photocopier au dos de la planche de pions) sur la case du compteur correspondant au nombre de PA disponibles pour ce tour.

A chaque action d'un chef, un joueur dépense le nombre de PA nécessaire (leur coût en PA est détaillé dans la table de Coût des actions, p. 30) et ajuste le marqueur sur le compteur pour indiquer le nombre de PA qui lui reste.

4 - Chefs et activation

Les chefs représentent les généraux et rois de chaque armée. Les pions de chefs évoluent sur la carte, côté « symbole », et ne sont révélés temporairement que lors d'un combat.

A chaque chef correspond, sur le feuillet d'Organisation des forces, une case servant à ranger les unités qui l'accompagne.

4.1 - Activation des chefs

Seuls les chefs peuvent engager des actions et uniquement lorsqu'ils sont activés (sauf *Interception, Règle 6*). Les unités combattantes ne peuvent pas agir seules.

Un chef ne peut être activé qu'une seule fois par phase d'opérations, et l'activation d'un chef doit être terminée avant l'activation d'un autre chef (pour indiquer la fin de l'activation d'un chef, placer ce pion tête en bas). Ce chef et toutes les unités qui l'accompagnent ne peuvent alors plus agir durant ce tour (sauf *Interception, Règle 6*).

4.2 - Activation multiple

Quand plusieurs chefs se trouvent ensemble dans la même zone, un chef peut être activé avec un chef de plus haut rang que lui. Ce chef et les forces qui l'accompagnent sont donc subordonnés au chef de plus haut rang et les PA dépensés pour une action ne le sont que pour le chef de plus haut rang, mais le chef de rang inférieur perd la possibilité d'être activé indépendamment par la suite. On utilise les valeurs stratégiques et tactiques du chef de plus haut rang pour toutes résolutions (interception, combat, etc.).

Si deux chefs de rang identique se trouvent dans la même zone, ils doivent être activés séparément pour faire agir leur force respective.

4.3 - Réorganisation des forces

Des chefs présents dans la même zone (ville incluse) *au début de la phase d'opérations* du joueur, peuvent réorganiser gratuitement leurs forces respectives en se cédant ou s'échangeant des unités. Cette réorganisation ne nécessite aucune activation ni PA, mais ne peut plus être réalisée après le début de la phase d'opérations.

4.4 - Mort des chefs

Un chef est éliminé quand toutes les unités qui l'accompagnent sont éliminées, soit au combat, soit lors de la reddition d'une ville (par siège ou trahison), ou bien encore si ce chef se fait intercepter alors qu'il est seul. L'ordre de succession fixé par les feuillets d'Organisation s'applique pour remplacer le commandant en chef.

5 - Mouvement terrestre

5.1 - Généralités

Seuls les chefs peuvent effectuer des mouvements terrestres. Les unités de combat ne peuvent donc se déplacer qu'empilées avec un chef. A cet effet, elles sont rangées sur les feuillets d'Organisation, dans les cases correspondantes.

Le mouvement se fait de zone adjacente à zone adjacente et se termine soit par la volonté du joueur, soit à la sixième zone où entre le chef.

Une force ne peut parcourir que six zones au maximum par tour (recul après combat exclu). Le mouvement est temporairement interrompu en cas d'interception ou de siège, mais le chef est libre de reprendre son mouvement après tout combat ou assaut victorieux. En cas de combat ou d'assaut perdu, le chef a *obligatoirement* terminé son activation.

5.2 - Situation et mouvement des unités

Un chef peut laisser dans une zone (ou dans la ville d'une zone) qu'il traverse, une ou plusieurs unités ou chef de rang inférieur empilés avec lui. De même, il peut « ramasser » des unités ou des chefs de rang inférieur se trouvant dans une zone (ou ville) qu'il traverse, mais il ne pourra continuer son mouvement ou combattre avec ces nouveaux éléments, que si ceux-ci n'ont pas déjà été activés durant cette phase d'opérations.

Quand un chef termine son mouvement dans une zone possédant une ville non occupée par l'ennemi, il a le choix de répartir ses unités comme il l'entend entre la ville et la zone, et se place lui-même, soit dans la ville, soit dans la zone. *Passer d'une ville à sa zone, et inversement, ne coûte pas de points d'action.*

5.3 - Attrition après mouvement

A la fin de chaque mouvement ou lors de l'arrêt temporaire d'une force, *et avant tout combat*, le joueur jette le dé sur la Table d'attrition due au mouvement (sur la carte, ouest Corse) et applique le résultat en fonction du nombre de zones parcourues par son chef. Ce résultat est exprimé en pourcentage de points de combat *non modifiés* à éliminer. Les pertes dues à l'attrition s'appliquent à l'ensemble des unités déplacées par le chef pendant son activation.

1 - EXEMPLE D'OPERATIONS

Au début de la phase d'opérations, le joueur byzantin tire un marqueur de 8 PA et l'ajoute à la valeur stratégique de son commandant en chef (Bélisaire, à 8), soit **16 PA** pour ce tour.

Le joueur goth tire quant à lui un marqueur de 3 PA qui s'ajoute à la valeur stratégique de son roi (Vitigès à 6), soit un total de **9 PA** pour ce tour.

Les deux joueurs jettent chacun 1d6 pour déterminer celui qui jouera en premier : le Byzantin obtient 2 au dé, (+ 8 pour Bélisaire), soit un total de **10**. Le Goth obtient 3 au dé (+ 6 pour Vitigès), soit un total de **9**. Le joueur byzantin est le premier joueur de la phase d'opérations.

Mouvement et interception

Pour son premier segment d'opérations, le joueur byzantin décide de déplacer l'une de ses forces, Fb 1. Il annonce qu'il active le chef de Fb 1 et dépense **6 PA** pour déplacer Fb 1 de trois zones montagneuses (2 PA par zone). Une force goth Fg 1 se trouve dans la dernière zone, en ville, mais le joueur goth préfère ne pas tenter d'interception. Le Byzantin ne peut pas alors tenter à son tour l'interception puisque la force adverse est en ville.

Fb 1 poursuit alors son mouvement : le joueur byzantin dépense **1 PA** pour avancer dans une zone de plaine, où se trouve une seconde force goth, Fg 2. Le joueur goth décide de tenter l'interception : il dépense **1 PA** mais échoue. Le Byzantin décide de tenter l'interception à son tour : il dépense **1 PA** et réussit, un combat s'engage obligatoirement. Avant le combat, le joueur byzantin doit faire un jet d'attrition du fait de son mouvement : Fb 1 a parcouru quatre zones au total, le joueur lance le dé et obtient 4. Il perd 10 % de sa force.

Après le combat (qu'il a perdu), le joueur byzantin décide de continuer à jouer. Il doit donc activer un autre chef et sa force Fb 2, qu'il déplace d'une zone montagneuse et d'une zone de plaine (total **3 PA**). Une force goth Fg 3, située dans la ville de la dernière zone (Neapolis), décide d'en sortir pour tenter l'interception (**1 PA**), qu'elle réussit. Un nouveau combat s'engage.

Le joueur byzantin a dépensé **11 PA** au total, il lui reste **5 PA**, qu'il peut utiliser pour continuer les actions de ce chef en cas de victoire, pour faire agir un autre chef ou des flottes, ou pour tenter des interceptions pendant les segments du joueur adverse. Si, après le second combat, le joueur byzantin passe, le Goth prend la main et dispose de **7 PA**.

6 - Interception

L'interception est la seule action que peut entreprendre un joueur dont ce n'est pas le segment de jeu lors de la phase d'opérations. C'est aussi le seul moyen d'engager le combat avec une force ennemie se trouvant dans la même zone. Que le joueur soit en phase d'action ou non, l'interception coûte **1** PA. L'interception est possible par un chef qui a déjà été activé.

6.1 - Procédure

Un chef du joueur dont ce n'est pas le segment peut tenter une interception dès qu'un chef adverse pénètre dans la zone où il se trouve. Si le joueur ne tente pas d'interception ou si la tentative rate, le chef adverse (activé et qui vient d'entrer dans la zone) peut, soit reprendre son mouvement, soit tenter une interception à son tour. Après toute interception réussie, un combat s'engage *immédiatement*.

Une force peut effectuer plusieurs interceptions dans un tour, mais ne peut faire qu'une seule tentative contre la même force adverse.

Si les deux joueurs recherchent le combat mais qu'aucun des deux n'a réussi sa tentative d'interception, ils peuvent néanmoins décider *d'un commun accord* de livrer une bataille rangée.

6.2 - Résolution

On fait la différence entre la valeur stratégique du chef tentant l'interception et celle du chef adverse, puis le joueur intercepteur jette un dé sur la Table d'interception p. 30. En cas de succès, le type de combat est indiqué (bataille rangée [1] ou embuscade).

On ajoute **1** au dé en zone montagneuse.

6.3 - Interceptions multiples

Si plusieurs interceptions sont possibles dans la même zone (présence de plusieurs forces au même moment), le joueur qui intercepte doit décider avant son jet de dé s'il désire :

– grouper ses forces en une seule sous l'autorité du chef de plus haut rang;

– intercepter successivement avec ses forces (interception 1 et combat 1, interception 2 et combat 2, etc.);

– panacher les deux possibilités précédentes.

Le joueur doit également désigner une seule force adverse comme cible de l'interception avant le jet de dé.

6.4 - Interception à partir d'une ville

Un chef situé dans une ville quand une force ennemie pénètre dans la zone, a deux options :

– il ne tente pas d'interception et reste alors dans la ville. Il ne peut alors pas être intercepté à son tour par le chef adverse mais celui-ci peut déclarer un siège ou continuer son mouvement.

– il tente l'interception : si l'interception échoue *des deux côtés*, il a la possibilité de se replacer dans la ville. Si l'interception est réussie d'un côté ou de l'autre, et si le type d'engagement est une bataille rangée, il a la possibilité de se replacer dans la ville (qu'il gagne ou rompe le combat). Par contre, s'il est victime d'une embuscade, il est obligé de reculer après combat dans une zone adjacente avec ses unités survivantes.

7 - Combat

Un combat ne peut avoir lieu que suite à une interception (sauf commun accord, 6.1). Chaque joueur déploie alors les unités qui accompagnent le chef sur le *Module tactique* prévu à cet effet sur la carte (au sud de la Sicile).

L'engagement se déroule alors en *passes d'armes*, chacune comprenant une phase de tir suivie d'une phase de mêlée. L'engagement se termine, à la fin d'une passe d'armes :

— quand un des joueurs décide de rompre le combat (en s'exposant à une poursuite);

— quand une des forces est anéantie;

— sur accord mutuel des deux joueurs.

7.1 - Procédure de combat

Le type d'engagement est déterminé par la Table d'interception (voir 6.2) : bataille rangée ou embuscade. Les particularités de l'embuscade sont expliquées paragraphe 7.7.

Chaque passe d'armes, les joueurs effectuent les phases suivantes :

1. Tir : les unités des deux joueurs qui peuvent tirer le font, les résultats sont appliqués simultanément.

2. Mêlée : les unités des deux joueurs qui peuvent combattre en mêlée le font, les résultats sont appliqués simultanément.

Si l'un des deux camps rompt le combat, l'autre force a droit à une phase, *et une seule*, de poursuite (voir 7.6). Le combat est alors terminé.

7.2 - Résolution du combat

Tir : la somme des points des unités pouvant tirer est faite de part et d'autre. Chaque joueur jette 1d6, consulte les résultats correspondants au nombre de points employés et les applique immédiatement et simultanément.

Mêlée : la procédure est identique, avec toutes les unités combattant en mêlée (et ayant survécu aux tirs). Certaines unités bénéficient d'une multiplication de leur valeur de combat :

– cataphractes : **x 3**

– cavalerie lourde : **x 2**

Les modificateurs de tir et de mêlée sont les suivants :

+ valeur tactique du chef présent;

+ 1 si une unité de moral A est présente (quel

1. Dans la règle de base ici présente, on ne fait pas la différence entre *bataille de rencontre* (notée **b** sur le tableau) et *bataille rangée* (notée **br** sur le tableau). Des règles de combat tactique plus détaillées seront proposées dans un prochain numéro de *VaeVictis*.

II - EXEMPLE DE COMBAT

Selon l'exemple I, la force byzantine Fb 2, composée de Jean, de deux cataphractes 1*A et de deux cavaleries légères 2*C, engage la force goth Fg 3 sortie de Neapolis, composée de Vraias, d'une cavalerie lourde 2B et de trois cavaleries moyennes 2C.

Les joueurs déploient leurs unités sur le Module tactique (sur la carte, sud Sicile) et engagent une première passe d'armes.

Phase de tir : le Byzantin est seul à disposer d'unités capables de tirer (total **6** points de tir). Il fait 5 au dé auquel il ajoute + 1 pour la valeur *tactique* de Jean et + 1 pour la présence d'unités A. Résultat **7**, ce qui entraîne pour l'ennemi un test de moral à – 2.

Chaque unité goth teste immédiatement, avec – 2 au dé et + 1 pour le modificateur de Vraias (total : **– 1**). Une unité B doit donc faire 7 ou plus pour réussir son test, une unité C doit faire 8 ou plus. Toutes les unités goths, sauf une (cavalerie moyenne), réussissent leur test. L'unité qui a échoué est placée dans la case « Unités désorganisées ».

Phase de mêlée : chaque joueur fait le total de sa force de combat et jette un dé.

Le Byzantin dispose de 6 (2 cataphractes x 3 en mêlée) + 4 (cav. légère), soit un total de **10** points de combat. Il obtient 6 au dé, modifié à **8** grâce à Jean (+ 1) et aux unités A (+1) : le Goth subit donc 10 % de pertes. Le total, non modifié, de la force goth en mêlée (on ne prend pas en compte la cav. moyenne désorganisée par le tir) est de **6**, les pertes sont de **0,6**, arrondies à **1**. La force goth perd un point de combat, le joueur décide de remplacer une unité de cavalerie moyenne 2C par une cavalerie moyenne 1C.

Le joueur goth dispose de 4 (1 cav. lourde x 2 en mêlée) + 4 (les 2 cav. moyennes restant), soit un total de **8** points de combat. Le joueur goth obtient 5 au dé, modifié à **6** grâce à Vraias (+1) : les unités byzantines doivent tester leur moral à – 1. Chaque unité teste immédiatement, celles qui échouent sont désorganisées.

Le combat peut continuer avec une nouvelle passe d'armes (tir puis mêlée) pour les unités non désorganisées. Si l'un des joueurs souhaite rompre le combat, l'autre bénéficie d'une phase de poursuite, avec ses unités de cavalerie non désorganisées, contre l'ensemble de la force adverse.

7.3 - Résultats de combat

10, 25, 50, 75 : pourcentage en nombre de points de combat *non modifiés* à éliminer (arrondir à l'entier supérieur, voir 0.4). Le choix des unités éliminées est laissé au joueur propriétaire mais, à partir de 50 % de pertes, la moitié au moins de ces pertes doit être subie par les unités de cavalerie.

T, T1, T2 : test de moral standard ou modifié (retrancher un ou deux aux dés). Le joueur jette 2d6 pour chacune de ses unités. Le test de moral est réalisé *après* l'application de pertes.

7.4 - Test de moral et ralliement

Pour réussir un test de moral, une unité doit au minimum, égaliser avec 2d6 le chiffre correspondant à sa classe de moral (A = 5, B = 6, C = 7, D = 8). Quant un test T1 ou T2 est demandé, **1** ou **2** sont retranchés aux dés.

Une unité qui rate son test devient désorganisée. Elle ne peut plus combattre et elle est immédiatement placée dans la case *Unités désorganisées*. Les unités désorganisées le restent pendant toute la durée du combat. Elles ne sont plus prises en compte pour la suite du combat, aussi bien pour la somme des points de combat que pour le calcul des pertes.

Par contre, pendant la phase de poursuite éventuelle, toute la force qui subit la poursuite, *unités désorganisées incluses*, est prise en compte pour les pertes.

7.5 - Les chefs et le combat

Les chefs apportent leur valeur tactique, sous la forme d'un modificateur positif au dé :

– durant le combat;

– quand les unités testent leur moral;

Si plusieurs chefs sont présents, on utilise toujours le modificateur du chef *de plus haut rang*.

Un chef n'est affecté par un combat que si toute les unités qui l'accompagnent sont éliminées. Dans ce cas, le ou les chefs présents sont également éliminés.

7.6 - La poursuite et le repli

La phase de poursuite intervient uniquement si un des joueurs décide de rompre le combat. Seules les unités *de cavalerie* du poursuivant combattent, avec les modificateurs suivants :

– cavalerie lourde et cataphractes A : **x 1**

– cavalerie moyenne et cataphractes C : **x 2**

– cavalerie légère : **x 3**

Les résultats de test sont ignorés. On ne prend en compte que les résultats de pertes, appliqués sur l'ensemble de la force qui rompt le combat.

Après cette phase de poursuite, la force qui rompt doit se replier, soit dans une zone adjacente (hors ville), soit dans la ville de la zone du combat, si cette ville est contrôlée par le joueur.

Attention : si une force ennemie se trouve dans la zone de recul, il peut y avoir une nouvelle tentative d'interception du joueur adverse.

7.7 - Résolution des embuscades

Les embuscades sont résolues de la même façon qu'une bataille rangée, mais le nombre de passes d'armes est limité à *deux*, suivies d'une phase de poursuite automatique au profit de la force qui monte l'embuscade.

Les modificateurs suivants s'appliquent :

• **Sur la table de combat**

+ 2 col. à droite pour la force embusquée;

– 1 col. à gauche pour la force adverse.

• **Aux tests de moral**

+ 1 aux dés de la force embusquée;

– 1 aux dés pour celle subissant l'embuscade.

8 - Siège des villes

Quant une force pénètre dans une zone comportant une ville, elle peut décider de l'assiéger ou de lui donner l'assaut. Toute ville, même non occupée par une force ennemie, dispose d'une milice. Pour s'emparer d'une ville ennemie, il est donc nécessaire d'en faire le siège.

Durée du siège

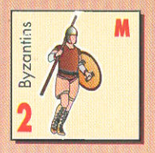
8.1 - Procédure

Sur la carte, chaque ville possède deux cases. Pour faire le siège d'une ville, l'assiégeant place son chef sur la case ne possédant pas de dessin et déclare un siège (débuter un siège coûte **1** PA). Un marqueur Durée du siège est placé en position 1 (chiffre 1 en haut) sur la ville assiégée.

Une force sans chef peut tout à fait soutenir un siège mais ne peut, ni le débuter, ni lancer un assaut.

8.2 - Valeurs de défense

Chaque ville possède deux facteurs, qui représentent sa milice et ses fortifications.



• **Milice :** il s'agit des levées civiles qui participent à la défense de leur ville. Elles sont représentées par un marqueur Milice dont la valeur en points de combat correspond à la valeur indiquée en rouge sur la carte pour chaque ville. Lors d'un siège, ces points s'ajoutent à ceux des unités se trouvant en ville. Les marqueurs Milice peuvent être placés ou non sur chaque ville. Si une ville est prise, le marqueur est simplement retourné pour indiquer qui contrôle la ville (fond sable = Byzantins, fond vert clair = Goths/Vandales).

Les pions de milice peuvent perdre des points de combat pour satisfaire aux résultats de combat. Mais, après qu'une ville soit tombée, ils retrouvent immédiatement leur valeur initiale, cette fois au profit de l'autre camp.

• **Fortifications :** ce facteur, imprimé en noir sur la carte pour chaque ville, en représente les fortifications inhérentes. Ce facteur agit comme modificateur lors d'un assaut (voir 8.4). Il peut être augmenté par des travaux de défense ou ramené à zéro par destruction (voir 8.9).

8.3 - Durée du siège

Au moment de la déclaration d'un siège, un marqueur Durée du siège est placé sur la ville assiégée, en position 1. A chaque tour de jeu suivant, dans la phase de siège, le marqueur Durée du siège est tourné d'un quart de tour. Quand le chiffre 4 apparaît sur le marqueur, la ville tombe automatiquement aux mains de l'assiégeant. Les unités et les chefs assiégés sont alors éliminés.

III - EXEMPLE DE RECUL ET DE SIEGE

Toujours selon l'exemple I (encadré p. 25), la force byzantine Fb 2, commandée par Jean, entre dans une zone où se trouve Neapolis, occupée par la force goth Fg 3. Celle-ci décide de sortir de la ville pour tenter une interception. Un combat s'engage (voir encadré II) mais le joueur goth, après quelques passes d'armes, décide de rompre le combat.

Il subit une phase de poursuite et choisit de se retirer dans Neapolis (il aurait pu aussi bien se retirer dans une zone adjacente). Le joueur byzantin — à qui il reste encore **5 PA** — déclare alors un siège (**1 PA**). Il place sur Neapolis un marqueur Durée du siège en position 1 et construit immédiatement deux niveaux de travaux de siège (**2 PA**). Une flotte byzantine Fb 3 (5 PN) contrôle la zone côtière maritime : en l'absence de flotte ennemie, le blocus naval est automatique.

Le joueur byzantin décide de lancer immédiatement un assaut (**1 PA**) soutenu par sa flotte (**1 PA**). L'ensemble des opérations lui a donc coûté les 5 PA qui lui restaient pour ce tour.

Résolution de l'assaut : la ville assiégée est Neapolis (3/2). Supposons que la force byzantine rassemble **15** points de combat non modifiés, contre 4 points de combat goths plus 3 de milice, soit un total en défense de **7**. Le rapport de force est de **2/1**.

Le joueur byzantin jette 2d6 et obtient **9**. Les modificateurs sont + 1 pour Jean, + 2 pour les niveaux de siège, + 1 pour la flotte et – 2 pour les fortifications de la ville, soit un total de **+ 2**. Le total au dé devient 11. Conformément à la Table de siège, **la ville tombe** (toutes les unités goths et les chefs sont éliminés) mais la force byzantine subit **25 %** de pertes (= 4 points perdus).

8.4 - Assaut d'une ville

L'assiégeant peut ne pas se contenter de faire le siège d'une ville, il peut aussi donner l'assaut :

— soit dès la déclaration de siège;

— soit au(x) tour(s) suivant(s), en activant son chef (1 PA par assaut).

Procédure d'assaut : un rapport de force est établi entre les unités de l'assiégeant et celles de l'assiégé (y compris la milice) en utilisant les points de combat *non modifiés*, quel que soit le type d'unités. Le rapport de force est arrondi à l'avantage du défenseur.

L'assiégeant jette 2d6, modifiés par les travaux de siège, les valeurs de fortifications, les chefs présents, etc. (ces modificateurs sont listés sur la Table de siège, p. 30). Le résultat est exprimé en pourcentage de points de combat perdus et indique également si l'assaut est repoussé ou si la ville tombe. Si la ville tombe, les chefs et troupes assiégés sont éliminés.

8.5 - Sorties lors d'un siège

L'assiégé peut, au cours d'un siège, tenter une sortie en activant un chef présent.

Il engage alors le combat avec le nombre d'unités qu'il fait sortir (les milices ne peuvent pas participer à une sortie). Le combat ne dure qu'une passe d'armes, avec une phase de mêlée seulement (pas de tir). L'assiégeant ne peut répondre qu'avec le même nombre de points de combat *non modifiés* de son choix. La valeur au combat des unités est modifiée normalement. Les tests de moral sont ignorés et seules les pertes sont prises en compte.

8.6 - Tentatives de désengagement

Si l'assiégeant est attaqué par une force ennemie tentant de délivrer la ville assiégée (l'interception est alors automatique), il ne peut pas engager toutes ses troupes dans la bataille. Il doit laisser au moins un nombre de points de combat non modifiés égal à la moitié du nombre de points non modifiés du défenseur assiégé (y compris les milices) s'il désire maintenir le siège. S'il se défend avec toutes ses unités, le siège est levé de ce simple fait (voir 8.7).

Si, à la suite de cette bataille, l'assiégeant est battu (il doit reculer dans une zone adjacente), les troupes laissées pour le siège doivent se retirer avec les troupes vaincues.

Il peut y avoir plusieurs sorties et tentatives de désengagement dans le même tour, mais chaque combat est résolu séparément.

8.7 - Fin du siège

Un siège se termine dans les cas suivants :

– la ville se rend;

– la ville tombe au cours d'un assaut;

– l'assiégeant se retire de sa propre volonté ou suite au résultat d'une bataille.

Les marqueurs Durée du siège et Travaux de siège sont retirés. Par contre, les Travaux de défense de la ville sont maintenues ou non, leur destruction éventuelle étant laissée à la discrétion du vainqueur (voir 8.9).

S'il s'agit d'un port, les unités assiégées (ou une portion d'entre elles) peuvent être embarquées au lieu d'être détruites si une force navale suffisante est présente dans la zone maritime côtière correspondante. Les milices ne peuvent se retirer de cette manière. Le marqueur Milice est retourné quand la ville change de mains.

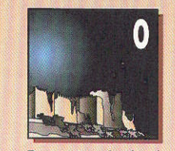
8.8 - Attrition due au siège

Les unités se trouvant dans une ville assiégée sont automatiquement non ravitaillées et le joueur doit jeter un dé sur la Table d'attrition (imprimée sur la carte, ouest Sardaigne), durant la phase de ravitaillement, colonne *Siège*. Le résultat donne un pourcentage de points de combat non modifiés (milices incluses) à éliminer.

8.9 - Travaux durant un siège

Travaux de siège

Travaux de défense



Destruction des fortif.

Travaux de siège : la force assiégeante peut construire des engins de siège afin de faciliter la prise d'une ville, en dépensant le nombre de PA nécessaires. Ces travaux sont symbolisés par des marqueurs. Le niveau des travaux est limité à 2 par chef présent et donne un modificateur aux dés pour les assauts.

Travaux de défense : un joueur peut renforcer les défenses d'une ville lui appartenant, même pendant un siège, en dépensant les PA nécessaires. La valeur maximale de défense d'une ville est de 5 niveaux (valeur inhérente comprise).

Destruction des fortifications : un joueur peut décider de détruire les défenses supplémentaires d'une ville, et même de ramener ses fortifications inhérentes à 0. Ces destructions sont laissées à l'appréciation du joueur, mais il ne paie qu'**1 PA** quelle qu'en soit l'ampleur.

9 - Opérations navales

Flotte n° 1 (verso)

Unité navale (en PN)

Comme les unités terrestres, les unités navales peuvent être activées pour effectuer un certain nombre d'actions, en dépensant les PA correspondants. A la différence des unités terrestres, les unités navales peuvent agir sans présence d'un chef. Elles n'ont donc pas besoin d'être activées et peuvent agir plusieurs fois dans un tour, de manière non linéaire.

Chaque pion de navires représente un certain nombre de points navals (PN), de 1 à 4. Les unités navales peuvent être groupées en flottes sans aucune contrainte.

A chaque flotte correspond, sur les feuillets d'Organisation des forces, une case où sont rangées les unités navales qui la composent.

9.1 - Mouvement des unités et attrition navale

Les unités et les flottes navales se déplacent de zone de mer en zone de mer, sur une distance maximale de six zones.

Il faut dépenser 1 PA pour déplacer une unité navale isolée et 2 PA pour déplacer une flotte (quel que soit le nombre d'unités qui composent la flotte). Pour être déplacées en tant que flotte, les unités navales doivent obligatoirement être groupées au sein d'une flotte représentée par un marqueur (ces unités sont donc placées dans la case correspondante).

Une flotte peut laisser dans une zone qu'elle traverse une ou plusieurs des unités navales qui la composent, et elle peut de même « ramasser » une ou plusieurs unités navales dans une zone qu'elle traverse, même si ces unités ont déjà été activées.

A la fin d'un mouvement naval, et avant combat, un joueur doit jeter 1d6 sur la Table d'attrition pour chaque flotte ou unité navale qui s'est déplacée. Le résultat s'applique immédiatement. Toute unité terrestre transportée sur une unité navale éliminée est elle-même éliminée. Un joueur peut arrêter temporairement le mouvement d'une flotte ou unité et le reprendre plus tard dans le tour, mais il doit cumuler le total des zones traversées par la flotte ou l'unité pendant tout le tour pour le calcul de l'attrition.

9.2 - Interception navale

Dès qu'une flotte pénètre dans une zone de mer où se trouvent une force navale ennemie, elle peut être interceptée. Comme pour l'interception terrestre, le joueur adverse peut tenter l'interception. Si elle échoue, la flotte qui vient de bouger peut tenter à son tour une interception ou continuer son mouvement. Une interception est réussie en faisant 7 ou plus avec 2d6. Si un chef est présent sur un navire, il peut ajouter son facteur tactique aux dés.

9.3 - Combat naval

Un combat naval a toujours lieu après une interception réussie.

Procédure : chaque joueur fait la soustraction entre les points navals (PN) de ses unités et ceux des unités adverses. Il lance ensuite 1d6 et consulte le résultat sur la table de combat naval, dans la colonne correspondant à la différence. Ces pertes, exprimées en PN perdus par la force adverse, sont immédiatement appliquées.

Les joueurs continuent le combat jusqu'à ce qu'une flotte soit détruite ou se retire dans une zone adjacente. Un combat naval compte toujours au moins une passe d'armes.

Modificateurs :

+ valeur tactique du chef de plus haut rang embarqué.

+ 1 au dé par *trois* points de combat non modifiés embarqués.

9.4 - Transport de troupes

Une force navale peut embarquer ou débarquer des troupes, soit dans un port, soit dans une zone côtière (seul le coût en PA diffère). L'embarquement, le transport et le débarquement peuvent avoir lieu dans la même phase d'opérations, si le joueur dispose de PA en nombre suffisant.

Pour pouvoir embarquer et débarquer, les unités doivent être accompagnées par un chef. Un point naval peut embarquer deux points de combat d'infanterie ou un point de cavalerie. Les chefs ne comptent pas dans les limites d'embarquement.

9.5 - Blocus naval et ravitaillement naval

Un port est automatiquement soumis à un blocus naval si la zone maritime côtière du port est contrôlée par le joueur qui en fait le siège. Ce blocus intervient uniquement en complément d'un siège terrestre et il permet d'augmenter le taux d'attrition du siège (l'assiégé ajoute **1** au dé). A l'inverse, une ou des unités navales amies contrôlant la zone maritime côtière d'un port soumis à un siège terrestre permettent de diminuer l'attrition du siège, en retranchant **1** au dé.

Une zone maritime est dite contrôlée si le joueur est seul à y posséder des unités navales.

9.6 - Soutien naval d'un siège

Une flotte ou des unités navales peuvent participer à l'assaut d'un port (coût, 1 PA) en ajoutant un bonus au dé lors de cet assaut. Ce bonus est de **+ 1** au dé par trois PN en soutien.

9.7 - Sanctuaire

Une flotte réfugiée dans un port ami ne peut être interceptée (et donc attaquée). Elle ne peut être engagée que si elle quitte le port pour la zone de mer adjacente. Par contre, si au cours d'un siège conjoint terrestre et naval, le port tombe aux mains de l'ennemi, celui-ci récupère les points navals. Une flotte réfugiée dans un port est placée dans la case du port.

10 - Ravitaillement

A chaque phase de ravitaillement, les joueurs doivent vérifier si leurs unités terrestres sont ravitaillées. Si une force n'est pas ravitaillée, le joueur lance 1d6 sur la Table d'attrition de non-ravitaillement, en fonction de sa situation géographique, et subit les pertes immédiatement.

Une unité, quelle que soit sa nationalité, est automatiquement ravitaillée dans les cas suivants :

– elle se trouve dans une zone terrestre côtière (dans une ville non assiégée ou en rase campagne), y compris celles possédant un marqueur Terre brûlée, exempte d'unités ennemies et dont la zone maritime *contient des navires amis uniquement*.

– elle se trouve dans une zone non côtière (dans une ville non assiégée ou en rase campagne) , y compris celles possédant un marqueur Terre brûlée, exempte d'unités ennemies et adjacente à une zone côtière comme décrite précédemment.

– elle se trouve dans une zone ne répondant pas aux descriptions précédentes (présence de forces ennemies en mer ou sur terre), hors zone possédant un marqueur Terre brûlée, et elle ne dépasse pas 4 points de combat non modifiés.

Une force ennemie dans une ville assiégée n'interdit pas le ravitaillement. Les pions leurres interdisent le ravitaillement.

Dans tous les autres cas de figure, une force n'est pas ravitaillée (Siège, voir 8.8).

Exception : les unités ostrogoths sont toujours ravitaillées, même en présence de forces ennemies, dans les zones suivantes : Flaminia, Venetia, Aemilia, Liguria, sauf dans une zone qui comporte un marqueur Terre brûlée (la règle normale s'applique alors). Les unités ostrogoths sont également ravitaillées dans les zones exemptes d'unités ennemies adjacentes aux quatre précédentes.

Les forces byzantines capables de tracer une ligne continue de zones contrôlées par elles jusqu'en Praevatilana sont automatiquement ravitaillées.

11 - Pions spéciaux

11.1 - Pions leurres

Les pions leurres représentent de faux pions de chefs ou de flottes et servent à créer l'incertitude stratégique.

Les pions leurres se déplacent comme de vrais pions, en payant les PA nécessaires et en conservant cachée leur face leurre. A part le déplacement, les pions leurres ne peuvent effectuer aucune action.

Si un pion leurre est intercepté et que cette interception réussit, le pion leurre est immédiatement retiré du jeu. Un pion leurre retiré du jeu revient au début de la phase d'opérations suivante, en s'empilant avec un pion de chef ou de flotte sur la carte.

Un pion leurre de chef (buste blanc) a une valeur stratégique de **3**, valeur ne lui servant que pour l'interception. Un pion leurre de flotte (mer vide) ne possède aucune valeur particulière.

11.2 - Pions Stratagèmes

Les pions Stratagèmes sont mélangés aux pions de PA et placés dans la pioche, selon les règles de scénario. De même, certains pions Stratagèmes peuvent être accordés aux joueurs par un scénario en début de partie.

Une fois tirés, les pions Stratagèmes sont conservés par le joueur et peuvent être utilisés à tout moment d'une phase d'opérations. Une fois joué, un pion Stratagème est définitivement retiré du jeu.

Les pions Stratagèmes sont les suivants :

Trahison : ce pion, joué au cours d'un siège, permet de prendre une ville sans combattre sur un jet de **2 à 8** avec 2d6. Sur 9 ou plus, il n'y a pas d'effet. Le chef qui joue ce pion peut *retrancher* son facteur tactique au jet de dés.

Reconnaissance : ce pion permet de connaître automatiquement la composition d'une force terrestre ou navale sur la carte (un pion leurre est considéré comme intercepté) ou de gagner **+ 2** colonnes vers la droite (sur la Table d'interception) lors d'une interception.

Intervention franque : ce pion permet de faire intervenir les Francs (un chef plus quatre unités d'infanterie moyenne 4C). La procédure est la même que pour l'événement aléatoire du même nom, mais le joueur jouant ce pion retranche **1** au dé de contrôle s'il est goth, et ajoute **1** au dé s'il est byzantin.

12 - Opérations de terre brûlée

Un joueur peut décider de saccager une zone où se trouvent des unités et un chef lui appartenant. Après avoir dépensé les PA nécessaires, un marqueur Terre brûlée est placé sur cette zone. Ses effets sont les suivants :

– une ou plusieurs unités se trouvant dans une telle zone, et n'étant pas ravitaillée(s) en accord avec la Règle 10, doivent obligatoirement jeter un dé sur la Table d'attrition au moment où elles pénètrent dans la zone *(même si elles ne font que la traverser)* et ceci quel que soit leur nombre. Les modificateurs sont cumulables.

– ce type de zone ne permet plus au joueur goth de lever des troupes.

13 - Renforts

Tous les renforts sont perçus uniquement au printemps, pendant la phase de renforts, et ils sont placés dans une zone contrôlée par le joueur.

• **Ostrogoths** : le joueur ostrogoth jette 2d6 et divise par deux le résultat, en arrondissant à l'entier supérieur, et il ajoute **1** pour chaque multiple de cinq zones qu'il contrôle. Le chiffre total obtenu représente les points d'achat dont il dispose pour obtenir des renforts (selon la disponibilité en pions). **Coût d'achat** (selon le type d'unité) : 1A = trois points, 1B = deux points, 1C = un point, [1]*D = un demi point.

Les **Vandales** n'obtiennent pas de renforts, les pions fournis représentent tout ce que ce peuple pouvait faire militairement.

• **Byzantins :** les renforts byzantins sont indiqués par les scénarios.

• **Contrôle des zones**

Une zone est contrôlée par le joueur qui est seul à y posséder des unités (en ville ou en rase campagne), ou par le joueur dont les unités ont été les dernières à rester au moins un tour complet dans cette zone. Dans ce cas, les joueurs utilisent les marqueurs Contrôle de zone. Dans tout autre cas, la zone n'est pas contrôlée.

Une zone peut être contrôlée même si la ville est occupée par des unités adverses, du moment que cette ville est soumise à un siège. Si une unité ennemie pénètre dans une zone possédant un marqueur Contrôle de zone, ce marqueur est retiré immédiatement.

Les zones Terre brûlée peuvent être contrôlées pour les conditions de victoire uniquement.

14 - Evénements aléatoires

Deux fois par an, en été et en hiver, les joueurs, en alternance, jettent 2d6 sur la Table d'événements (sur la carte, en Byzacium) afin de déterminer si tel ou tel événement a lieu (les événements indiqués en rouge sur la table ne peuvent avoir lieu qu'une seule fois par partie).

Les événements aléatoires sont décrits dans l'encadré page ci-contre.

SCÉNARIOS

Pour tous les scénarios : le commandant en chef est indiqué en **gras.** En cas de mort, l'ordre de succession pour l'ensemble des scénarios est indiqué sur les feuillets d'Organisation des forces.

La reconquête de l'Afrique

Durée : 3 tours.
Début : automne 533.
Fin : printemps 534.
Les Vandales contrôlent l'Afrique du Nord, la Sardaigne et la Corse. Les Byzantins débarquent dans la zone nord de Byzacium.

• **VANDALES**
Sardaigne : Zano, 4 x (2B), 1 flotte (8 PN), 1 flotte leurre.
Carthage : Ammatas, Gibamer, 1 pion leurre, 4 x (2B), 2 x (4C).
Byzacium : **Gélimer**, 4 x (2B), 1 x (4C).
Stratagème : 1 x Reconnaissance.

• **BYZANTINS**
Toutes les forces terrestres commencent en Byzacium Nord, les forces navales dans la zone adjacente.
Chefs : **Bélisaire**, Jean, Bessas, Ildiger, 2 pions leurre.
Cataph. : 4 x (1*A), 2 x (2*C), 2 x (1*C). **Cav. lourde** : 2 x (1*B). **Cav. légère** : 2 x (1*C). **Inf.** : 4 x (1C), 4 x (2*C), 4 x ([1]*C).
Marine : 2 flottes (15 PN), 2 pions leurre.
Stratagèmes : 1 x Trahison, 1 x Recon.

• **REGLES SPECIALES**
L'infanterie byzantine ne peut bouger que d'une seule zone par tour. Il n'y a tirage d'événement aléatoire qu'au premier tour, et le seul susceptible d'avoir lieu est l'événement H. Il n'y a pas de renforts. Les pions Stratagèmes placés dans la pioche avec les PA sont : **1 x Reconnaissance**.
Les Vandales sont toujours ravitaillés.

Conditions de victoire : le joueur byzantin gagne en prenant Carthage, Hadrumetum et Hippo Regius, en contrôlant quatre zones et en détruisant au moins 12 points de combat vandales.

EVENEMENTS ALEATOIRES

A. Fin de la « paix éternelle » signée avec les Perses. Bélisaire est retiré du jeu et remplacé par Narsès au tour suivant si celui-ci n'était pas déjà présent sur la carte. Bélisaire peut revenir à partir de quatre tours après son départ (une année complète), sur un jet de dé de 5 ou 6, dans toute zone contrôlée par Byzance. Jusqu'au retour de Bélisaire, le joueur byzantin n'obtient aucun renfort.

B. Troubles en Afrique. Cet événement ne peut avoir lieu que si Byzance a reconquis l'Afrique. Bélisaire plus six points de combat (minimum de trois points de cavalerie) sont retirés du jeu pour deux tours complets (y compris le tour du tirage), le chef de plus haut rang restant le remplace alors. Leur retour est automatique et se fait en Sicile (ou dans le port le plus méridional de l'Italie si la Sicile est contrôlée par les Goths).

C. Alliance entre les Goths et les Vandales (possible uniquement tant que les Vandales ne se sont pas rendus). Chaque nationalité conserve ses chefs respectifs mais les forces peuvent être mixtes. Quand la règle de chef de plus haut rang doit être appliquée (pour un combat par exemple), on jette 2d6. De 2 à 8, on applique la règle. Au-dessus de 8, il faut prendre le chef avec le moins bon facteur.

D. Incursions slaves dans l'Empire. Le Byzantin ne reçoit aucun renfort le printemps suivant (même année si tirage d'hiver, année suivante si tirage d'été). Ces renforts éventuels sont reportés.

E. Révolte à Constantinople. Le chef de plus haut rang est retiré du jeu pour deux tours (tour de tirage inclus). Son retour est automatique et se fait dans n'importe quelle zone contrôlée par le joueur byzantin.

F. Remplacement de Bélisaire. Sur ordre de Justinien, Bélisaire, remplacé par Narsès, est retiré du jeu. On jette ensuite 2d6 tous les six mois à partir de cet événement, en ajoutant **1** aux dés pour chaque période supplémentaire de six mois. Sur un jet de 11 ou 12, Bélisaire revient en Italie en tant que général en chef, dans n'importe quelle zone contrôlée par Byzance.

G. Intervention franque. Le roi franc et quatre unités d'infanterie moyenne 4C sont placés dans la zone indiquée sur la carte, en Liguria. Ils combattent aux côtés des Goths sur un jet de dé de 1 ou 2, aux côtés des Byzantins sur un jet de 6, et contre la première troupe qu'ils rencontrent sur un jet de 3, 4 ou 5.

Utilisation des Francs. Si les Francs se battent aux côtés de l'un ou l'autre joueur, on applique la restriction comme pour l'événement C. Sinon, ils se déplacent de *deux* zones par tour, en se dirigeant vers la force terrestre goth ou byzantine la plus proche (tirer au hasard en cas de choix) qu'ils tentent d'intercepter. Quand les Francs combattent des Ostrogoths, le joueur byzantin les contrôle, et inversement. Les Francs font perdre le contrôle de toutes zones qu'ils traversent et placent un marqueur Terre brûlée sur la dernière zone où ils entrent. Leur intervention ne dure au maximum que quatre tours mais ils peuvent apparaître plusieurs fois dans la partie. Les Francs, qu'ils soient contrôlés ou non par un joueur, ignorent les règles normales d'attrition dues au mouvement et au non-ravitaillement mais, à la fin de chaque tour, ils jettent le dé sur la Table d'attrition de mouvement, et ce sur la colonne **4**.

H. Les Vandales à Carthage. Les forces expéditionnaires vandales (Zano, ses guerriers et la flotte) ne sont pas en Sardaigne au début du scénario, mais à Carthage. Cet événement ne peut arriver qu'au premier tour de la partie.

I. La flotte vandale se met au service des Ostrogoths. Tous les navires vandales apparaissent du côté goth.

J. Tensions entre Bélisaire et Narsès. Si les deux généraux sont en jeu ensemble, les PA du pion tiré sont divisés par deux, arrondi au supérieur (durée : ce tour de jeu).

K. Fronde au sein des officiers de Bélisaire. Les PA finaux (PA tirés + valeur stratégique de Bélisaire) sont divisés par deux, arrondis au supérieur (durée : ce tour de jeu).

L. Mauvaise moisson. Ajouter **1** au dé sur la table de ravitaillement pour les deux joueurs, siège inclus (durée : un tour si tour d'été, deux tours si tour d''hiver).

M. Excellente moisson. Retrancher **1** au dé sur la table de ravitaillement, siège inclus (durée : un tour si tour d'hiver, deux tours si tour d'été).

N. Tempêtes. Ajouter **2** au dé sur la table d'attrition navale (durée : ce tour).

O. Fortes tempêtes. Pas d'actions navales possibles ce tour. Tous les navires sont placés dans le port ami le plus proche, au choix du joueur.

La première reconquête de l'Italie

Durée : 20 tours.
Début : été 535.
Fin : printemps 540.
Les Ostrogoths contrôlent l'Italie, une partie de la Sicile et la Dalmatie.
Les Byzantins contrôlent l'Afrique, la Sardaigne, la Corse, Syracuse et sa zone.

• **OSTROGOTHS**
Ravenna : **Théodahab**, Totila, Aligern, 1 pion leurre, 1 x (1A), 3 x (2B), 2 x ([2]*D).
Salona : Vraïas, 1 pion leurre, 3 x (2B), 2 x (2C), 3 x ([2]*D).
Ticinum : Vitiges, 1 pion leurre, 3 x (2B), 2 x (2C), 2 x ([2]*D).
Roma : Teia, 2 x (2B), 1 x (2C), 1 x ([2]*D).
Neapolis : Victiger, 1 x (2C), 1 x ([2]*D).
Panormus : 1 x (2B), 1 x ([2]*D).
Marine : 2 flottes (8 PN), 1 pion leurre, placés au gré du joueur.
Stratagème : 1 x Intervention franque.

• **BYZANTINS**
Syracuse : **Bélisaire**, Jean, Bessas, Constantin, Perane, Ildiger, 3 pions leurres. **Cataph.** : 4 x (1*A), 2 x (2*C), 2 x (1*C). **Cav. lourde** : 1 x (1*B), 1 x (2B). **Cav. lég** : 2 x (1*C). **Inf.** : 4 x (2*C), 2 x ([1]*C).
Praevatilana (Imperium Romanum) : Mundus. **Cataph.** : 1 x (2*C), 1 x (1*C). **Cav. lourde** : 1 x (2B). **Inf.** : 2 x (1C), 2 x (2*C).
Marine : 2 flottes (12 PN), 2 pions leurre, placés au gré du joueur.
Stratagèmes : 1 x Reconnaissance, 1 x Trahison.

• **REGLES SPECIALES**
Tous les pions Stratagèmes restants sont placés dans la pioche avec les points d'action. Tous les événements aléatoires sont susceptibles d'arriver, exceptés C et H (on considère qu'il n'y a pas d'événement dans ces cas).
Le joueur ostrogoth est obligé de conserver le roi Théodahab jusqu'à la fin du tour 3, où il est alors retiré du jeu et remplacé par Vitigès (historiquement, ce chef a été déposé et tué par ses propres troupes).
Renforts byzantins :
536 : en Dalmatie, **cataph.** : 2 x (2*C), **inf.** : 2 x (2*C), 2 x (1C).
537 : en Italie, **cav. lourde** : 3 x (1*B), **cav. légère** : 2 x (2*C).
538 : Narsès, 1 pion leurre, 1 flotte (5 PN). **Cataph.** : 2 x (1*A), 2 x (2*C); **cav. lourde** : 1 x (2B); **inf.** : 2 x (2*C), 2 x (1C), 2 x ([1]*C).

Conditions de victoire : le joueur byzantin gagne en contrôlant Ravenna, Salona, Pola, Neapolis, Roma, Genua, Mediolanum et au moins cinq autres villes d'Italie et de Sicile, ainsi que 15 zones.

Les Goths contre-attaquent

Durée : 12 tours.
Début : printemps 541.
Fin : hiver 543.
Les Ostrogoths contrôlent Ticinum et Verona et leurs zones, d'où ils lancent la contre-offensive. Les Byzantins contrôlent le reste de l'Italie, la Sicile, l'Histrie, la Dalmatie, la Sardaigne et la Corse.

• **OSTROGOTHS**
Pavia : Teia, Aligern, 1 leurre, 3 x (2C), 5 x (2B), 5 x ([2]*D).
Verona : **Totila***, Vraias, Victiger, 2 leurres, 2 x (1A), 5 x (2B), 3 x (2C), 5 x ([2]*D).
Marine : 2 flottes (8 PN), 1 leurre.
Stratagèmes : 2 x Reconnaissance, 1 x Trahison.

*Historiquement, c'est le roi Ildibad qui lance la contre-offensive, mais il meurt la même année et se voit remplacé par Totila.

• **BYZANTINS**
Les Byzantins sont répartis librement en Italie par le joueur mais ils doivent avoir des troupes dans Roma et Ravenna.
Chefs : Jean, Bessas, Constantin, Perane, Ildiger, Mundus*, 2 leurres. **Cataph.** : 1 x (1*A), 3 x (2*C), 3 x (1*C). **Cav. lourde** : 1 x (2B), 3 x (1*B). **Cav. légère** : 2 x (2*C), 2 x (1*C). **Inf.** : 4 x (1C), 4 x ([1]*C), 3 x (2*C).
Marine : 2 flottes (10 PN), 1 leurre.

*Historiquement, Mundus est tué au printemps 536 et remplacé par Constantianus.

• **REGLES SPECIALES**
Les Byzantins n'ont pas de commandant en chef. Pour déterminer le nombre de PA disponibles chaque tour, on ajoute **6** au pion tiré. Sont placés dans la pioche : 2 x Recon., 2 x Trahison, 1 x Intervention franque. Les seuls événements aléatoires possibles sont L, M, N et O. Pas de renforts byzantins.

Conditions de victoire : les Ostrogoths gagnent s'ils contrôlent Neapolis, Mediolanum, Genua, Ancona et huit autres villes (hors Afrique), ainsi que 15 zones.

La défaite finale des Ostrogoths

Durée : 7 tours.
Début : automne 551.
Fin : printemps 553.
Les Ostrogoths contrôlent l'Italie, la Sardaigne et la Corse. Les Byzantins contrôlent la Sicile, la Dalmatie, l'Histrie et Ravenna.

• **OSTROGOTHS**
Liguria : Teia, Vraias, 1 leurre, Théodebert (Franc), 4 x (4C), 3 x (2B), 3 x (2C), 3 x ([2]*D).
Rome : **Totila**, 1 leurre, 1 x (1A), 4 x (2B), 3 x (2C), 5 x ([2]*D).
Campania : Aligern, 1 leurre, 2 x (2B), 2 x (2C),2 x ([2]*D).
Ariminum : Victiger, 4 x (1B).
Marine : 2 flottes (6 PN), 1 leurre.
Stratagème : 1 x Reconnaissance.

• **BYZANTINS**
Salone : **Narsès**, tous les chefs (sauf Bélisaire et Perane), 3 leurres. **Cataph.** : 4 x (1*A), 4 x (2*C). **Cav. lourde** : 2 x (2B), 3 x (1*B). **Cav. lég.** : 2 x (2*C). **Inf.** : 6 x (2*C), 2 x (1C).
Sicile : Perane, 1 leurre, **Cataph.** :1 x (2*C), 2 x (1*C). **Cav. lourde** : 1 x (1*B), 1 x (2B). **Inf.** : 2 x (1C), 2 x ([1]*C).
Marine : 3 flottes (15 PN), 2 leurres.
Stratagèmes : 1 x Recon., 1 x Trahison.

• **REGLES SPECIALES**
Les Francs ne restent que quatre tours de jeu et sont les alliés des Goths durant cette période. Sont placés dans la pioche : 2 x Reconnaissance, 2 x Trahison. Les seuls événements aléatoires possibles sont L, M, N et O.
Aucun renfort pour les deux camps.

Conditions de victoire : le joueur byzantin gagne en contrôlant dix villes en Italie, dont Ravenna, Roma et Neapolis, et un total de 35 zones.

Une campagne complète de la reconquête de l'Italie et de l'Afrique, avec des pions supplémentaires, sera proposée dans un prochain numéro de *VaeVictis*. ❐

Remerciements à Walter Vejdovsky pour son assistance dans la mise au point du jeu, et à tous les autres « joueurs d'essai » qui ont supporté l'Auteur pendant la gestation du jeu, sans jamais tomber dans des querelles byzantines.

SÉQUENCE DE JEU

Voir tous détails dans la Règle 2.

1. Phase d'événements aléatoires.
(été et hiver seulement).
2. Phase de ravitaillement.
(vérification des ravitaillements).
3. Phase de renforts.
(renforts éventuels, au printemps seulement).
4. Phase d'opérations :
a – pioche aléatoire des Points d'action par chaque joueur (Byzantin en premier);
b - détermination du premier joueur;
c - segment du joueur A (activation successive de chaque chef et actions diverses, jusqu'à :
— soit, épuisement du nombre de Points d'action disponibles);
— soit, décision de passer la main au joueur B;
d - segment du joueur B (idem).
5. Phase de siège et reddition.
6. Fin du tour.

TABLE DE COMBAT TERRESTRE

NOMBRE DE POINTS DE COMBAT											
Byz.	1-2	3-4	5-7	8-10	11-13	14-16	17-20	21-24	25-29	30-34	36 et +
Autres	1-3	4-6	7-9	10-12	13-15	16-18	19-21	22-25	26-30	31-35	36 et +

DÉ \ Poursuite et Sortie	1-3	4-6	7-9	10-12	13-15	16 et +
1	—	—	—	—	—	T
2	—	—	—	—	T	T1
3	—	—	—	T	T1	T2
4	—	—	T	T	T2	10
5	—	T	T	T1	10	10T
6	T	T	T1	T2	10	10T
7	T	T1	T2	10	10T	10T1
8	T1	T2	10	10	10T1	10T2
9	T2	10	10	10T	10T2	25T
10	10	10	10T	10T	25	25T1

DÉ \ Poursuite et Sortie	1-3	4-6	7-9	10-12	13-15	16 et +
1	10	10T	10T1	10T2	25T	25T1
2	10T	10T1	10T2	25T	25T1	25T2
3	10T1	10T2	25T	25T1	25T2	50T
4	10T2	25T	25T1	25T2	50T	50T1
5	25T	25T1	25T2	50T	50T1	50T2
6	25T1	25T2	50T	50T1	50T2	75T
7	25T2	50T	50T1	50T2	75T	75T1
8	50T	50T1	50T2	75T	75T1	75T2
9	50T1	50T2	75T	75T1	75T2	100T
10	50T2	75T	75T1	75T2	100T	100T1

Résultat exprimé en pourcentages de points de combat perdus.

Modificateurs aux dés
+ valeur tactique du chef.
+ 1 si une unité de moral A est présente.
– 1 si le combat a lieu en zone montagneuse.

Embuscade (voir Règle 7.7)
+ 2 colonnes à droite pour l'embusqué.
– 1 col. à gauche pour la victime.

COÛT DES ACTIONS

		Coût	Byz.	Goths	Francs
SUR TERRE	Mouvement (par zone de plaine)		1	1	1
	Mouvement (par zone montagneuse)		2	2	2
	Interception		1	1	1
	Combat		0	0	0
	Opération de terre brûlée		2	1	1
SIÈGES	Début d'un siège /Assaut		1	1	1
	Travaux de siège (par niveau)		1	2	—
	Travaux de défense (par niveau)		1	1	—
	Tentative de sortie		1	1	1
	Destruction totale ou partielle des fortifications		1	1	1
SUR MER	Embarquement ou débarquement en port		1	1	—
	idem en zone côtière		2	2	—
	Mouvement naval (par zone), 1 flotte		2	2	—
	Mouvement naval (par zone), 1 unité		1	1	—
	Interception navale		1	1	—
	Combat naval		0	0	—
	Soutien naval (lors d'un assaut de siège)		1	1	—

TABLE D'INTERCEPTION

DÉ \ DIFFÉRENTIEL (Intercepteur moins Intercepté)	-4	-3	-2	-1	0	1	2	3	4	5
1	e	e	e	—	—	—	—	b	b	b
2	e	e	—	—	—	—	b	b	b	b
3	e	—	—	—	—	b	b	b	b	br
4	—	—	—	—	b	b	b	b	br	E
5	—	—	—	b	b	b	b	br	E	E
6	—	—	b	b	b	b	br	E	E	E

Résultats (interception navale, voir Règle 9.2)
e = embuscade au détriment de l'Intercepteur.
E = embuscade en faveur de l'Intercepteur.
b ou br = bataille rangée.

Modificateurs
+ 1 au dé si la tentative d'interception a lieu en zone montagneuse.
+ 2 colonnes à droite si l'on a joué le pion de reconnaissance.

TABLE DE SIÈGE

DÉS \ RAPPORT DE FORCE (Attaquant/Défenseur)	1/2	2/3	1/1	3/2	2/1	3/1	4/1	5/1
1 et -	50/0	50/10	50/25	25/10	25/10	25/25	10/25	10/25
2,3	50/10	50/25	25/10	25/10	25/25	10/10	10/10	25
4,5	50/25	25/10	25/10	25/25	25/25	10/10	25	25
6,7,8	25/10	25/25	25/25	25/25	10/10	25	25	10
9,10	25/25	10/0	10/10	10/10	50	25	10	10
11,12	10/0	10/10	50	50	25	10	10	10
13 et +	50	50	25	25	25	10	10	10

Lecture des résultats **Att./Déf. : la ville résiste.** **Att. : la ville tombe.**
Exemples : 50/25 = l'Attaquant subit **50 %** de pertes, le Défenseur subit **25 %** de pertes.
50 = l'Attaquant subit **50 %** de pertes, **la ville tombe**, le Défenseur est annihilé sauf évasion par mer.

Modificateurs aux dés
– valeur tactique du chef assiégé.
– valeur de fortification de la ville.
– travaux de défense.
+ valeur tactique du chef assiégeant.
+ travaux de siège.
+ 1 si le marqueur de siège est en position 4.
+ 1 par 3 points de navires amis en soutien.

TABLE DE COMBAT NAVAL

DÉ \ DIFFÉRENTIEL (Attaquant moins Défenseur)	-3	-2	-1	0	1	2	3	4	5
1	—	—	—	—	—	—	1	1	1
2	—	—	—	—	—	1	1	1	1
3	—	—	—	—	1	1	1	1	2
4	—	—	—	1	1	1	1	2	2
5	—	—	1	1	1	1	2	2	2
6	—	1	1	1	1	2	2	2	3
7	1	1	1	1	2	2	2	3	3
8 et +	1	1	1	2	2	2	3	3	4

Résultats exprimés en points navals perdus.
Interception navale : voir Règle 9.2.

Modificateurs aux dés
+ valeur tactique du chef.
+ 1 par 3 points de troupes embarquées.

(suite de la page 22, avant l'encart détachable)

Les Goths, Vitigès en tête, proposent alors à Bélisaire de devenir empereur d'Occident et même roi des Goths. Le chef byzantin fait mine d'accepter mais, quand Vitigès lui ouvre les portes de Ravenna en mai 540, il le capture.

Au printemps 541, l'Empereur, jaloux et inquiet que Bélisaire accepte finalement la couronne d'empereur d'Occident, le rappelle à Constantinople. Les forces impériales présentes en Italie sont alors composées de pas moins de onze commandements indépendants qui vont poursuivre les opérations sans aucune coordination. Les Goths ne vont pas tarder à profiter d'une telle situation.

Les Goths contre-attaquent

Rompant le siège de Verona, les Ostrogoths, commandés par leur nouveau roi Ildibad, défont les troupes impériales à la bataille de Treviso, reprenant ainsi le contrôle de toute la vallée du Pô. Mais, à la suite de conflits internes, Ildibad est assassiné et Totila, le neveu de Vitigès, lui succède en automne 541.

L'offensive goth se poursuit vers le centre de l'Italie où les troupes byzantines sont à nouveau battues à Faenza et Mucellium au printemps 542. Totila peut marcher sur Neapolis dont il s'empare. En 543, les Ostrogoths ont reconquis presque toute l'Italie.

L'année suivante, Justinien renvoie Bélisaire en Italie, mais ce dernier ne possède pas les forces suffisantes pour rétablir la situation et il est finalement rappelé à Constantinople en 549. L'empereur Justinien réalise enfin qu'il ne pourra être victorieux en Italie qu'avec une armée puissante et placée sous commandement unique. Toujours jaloux de Bélisaire, il nomme l'eunuque Narsès commandant en chef des forces impériales. Ce dernier part de Salona au printemps 552 pour marcher sur l'Italie, avec 20 000 hommes. Arrivé en Vénetia, Narsès apprend qu'une armée franco-gothique d'environ 50 000 guerriers bloque les accès principaux à la vallée du Pô. Préférant éviter l'affrontement dans ces conditions d'infériorité, Narsès fait progresser son armée le long de la côte adriatique.

Arrivé à Ravenna sans opposition, il commence sa marche sur Rome mais, en traversant les Apennins, il est intercepté par Totila. La bataille de Taginae (cf *VaeVictis* n° 4), voit la victoire byzantine et la mort du chef goth. Narsès continue alors sur Rome dont il s'empare après un bref siège et réussit à acculer les restes de l'armée ennemie, maintenant commandée par Teia, à Monte Lacteria, à l'ouest de Neapolis, où le général byzantin remporte en automne 552 une victoire décisive.

En automne 554, la victoire des Impériaux à Casilinum (cf *VaeVictis* n°4) contre une armée franque commandée par Buccelin, met fin aux guerres de reconquête de l'Italie.

Mais quelques années plus tard, les Lombards s'empareront à leur tour d'un pays ruiné et ravagé que l'Empire ne sera alors plus capable de défendre. ❐

Les campagnes de
BELISAIRE
et des chefs byzantins en
ITALIE, 535-540 ap. J.-C.
Goths et Burgondes
Francs
Goths
Mediolanum
Ticinum
Genua
Ravenna
Ariminum
Urbino
Ancona
Auximum
Volsinii
Firmum
Roma
Neapolis
Panormus
Syracusae
Salona
Plaine du Pô
MER ADRIATIQUE
MER TYRRHENIENNE
MER IONIENNE
1. Bélisaire débarque en Sicile, été 535.
2. Mundus envahit la Dalmatie, été 535.
3. Prise de Panormus (Palerme), automne 535.
4. Bélisaire embarque pour l'Afrique au printemps 536, mate la révolte et revient.
5. Bélisaire débarque en Italie, juin 536.
6. Prise de Neapolis (Naples), été 536.
7. Prise de Roma (Rome), décembre 536, puis siège de la ville, hiver 536-mars 538.
8. Expédition de Jean le Sanguinaire, prise d'Ariminum (Rimini) puis siège de la ville, hiver 537-538.
9. Expédition de Mundilas vers Mediolanum (Milan) et prise de la ville, printemps 538.
10. Expédition goth et burgonde, siège de Mediolanum, printemps 538, reprise de la ville, mars 539.
11. Repli définitif des Goths vers l'Italie, printemps 538.
12. Jonction de Bélisaire et de Narsès à Firmum, printemps 538.
13. Opérations en Tuscia, Umbria et Picenum, printemps 538-automne 539. Prises d'Ancona, d'Urbino et de Volsini.
14. Délivrance d'Ariminum, août 538.
15. Invasion franque ravageant la Liguria, l'Aemilia et Genua (Gènes), printemps-été 539.
16. Siège et prise de Ravenna (Ravenne), automne 539-mai 540.

Infographie François Vauvillier. © VaeVictis - Histoire & Collections 1995.

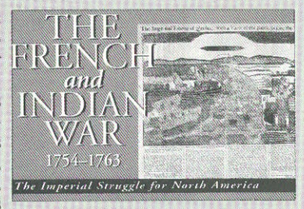
Bibliographie

Bélisaire, général L.-M. Chassin, Payot 1957.
History of the Art of War, the Germans, Hans Delbruck, Greenwood Press 1980.
Histoire du déclin et de la chute de l'Empire romain, Gibbon, R. Laffont 1983.
The Encyclopedia of Military History, R. Ernest et Trevor N. Dupuy, Harper & Row 1970.
Histoire du Bas Empire, E. Stein, Desclée de Brouwer.
The Armies and Enemies of Imperial Rome, Phil Barker et Ian Heath, WRG Publication 1981.
Muir's Atlas of Ancient History, G Phillips 1982.
Rome et son Empire, M. Christol et D. Nohy, Hachette 1990.
Imperium Romanum 2nd Edition, A. A. Nofi, West End Games 1985.
Army Lists, Book Two, 55 BC-1000 AD, Wargames Research Group 1982.

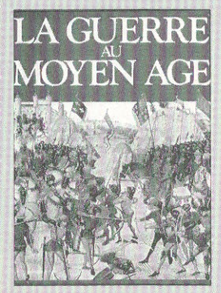
a&C LIBRAIRIE

19, avenue de la République 75011 Paris
Ouverture du mardi au samedi de 10 h à 19 h
Tél. : (1) 47.00.68.72 - Fax : (1) 40.21.97.55

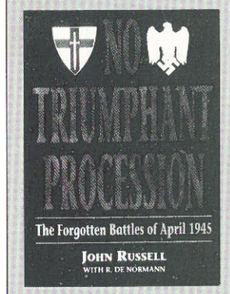
GUERRE ET HISTOIRE



The French & Indian War 1754-1763, par Seymour I. Schwartz.
Descriptions des batailles et engagements complétées par des dessins, vues des forts, cartes et portraits des participants, en 177 pages et 118 illustrations.
En anglais.
Réf. **82075. 379 F franco.**



La guerre au Moyen Age
Ouvrage général sur l'Europe médiévale et ses batailles, en 256 pages et des centaines d'illustrations.
Réf. **81006. 170 F franco.**



The Forgotten Battles of April 1945, par John Russel.
Etude jour par jour de l'avance et des combats britanniques entre le Rhin et la rivière Aller, en 256 pages illustrées.
En anglais.
Réf. **84212. 209 F franco.**

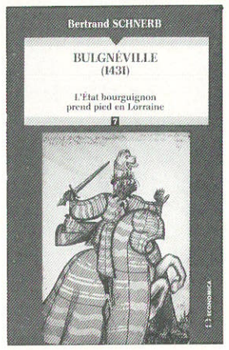
VV 5
BON DE COMMANDE
A renvoyer rempli avec votre règlement à l'ordre de
Armes & Collections 19, avenue de la République 75011 PARIS

Veuillez m'adresser :	Réf.	Prix
	Total :	

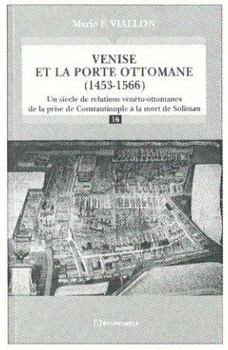
❒ Mandat
❒ Chèque bancaire
❒ CB n°

Date d'expiration ..... / .....
Nom .....
Prénom .....
Adresse .....
Code postal ..... **Ville** .....
Tél. : .....

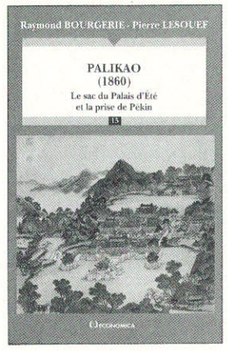
CAMPAGNES ET STRATEGIE



Bulgnéville (1431), par Bertrand Schnerb.
Texte et cartes, 185 pages.
En français.
Réf. **88363. 145 F franco.**

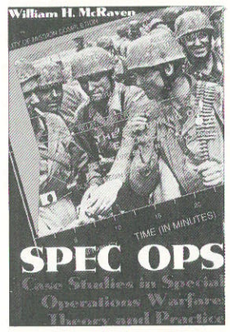

Marie F. VIALLON
VENISE
ET LA PORTE OTTOMANE
(1453-1566)
Un siècle de relations vénéto-ottomanes de la prise de Constantinople à la mort de Soliman
Desnoëlles

Venise et la Porte ottomane (1453-1566), par Marie F. Viallon.
Texte et cartes, 294 pages.
En français.
Réf. **88366. 145 F franco.**

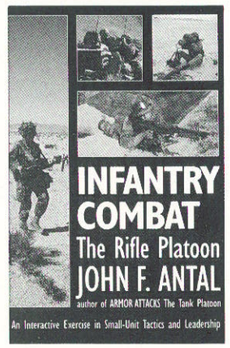


Palikao (1860), par R. Bourgerie et P. Lesouef.
Texte et cartes, 158 pages.
En français.
Réf. **88365. 145 F franco.**

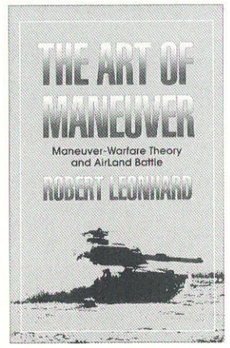
CONFLITS ET STRATEGIE



Case Study in Special Operations Warfare, par W.H. McRaven.
Etude théorique et pratique de neuf opérations aéroportées, de Eben Emael à Entebbe, en 398 pages illustrées.
En anglais.
Réf. **85030. 215 F franco.**

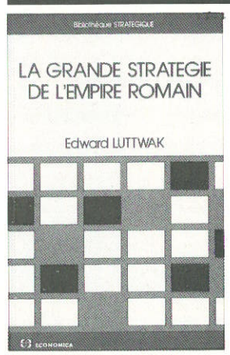

INFANTRY COMBAT
The Rifle Platoon
JOHN F. ANTAL
author of ARMOR ATTACKS The Tank Platoon
An Interactive Exercise in Small-Unit Tactics and Leadership

The Rifle Platoon, par John F. Antal.
Vous sentez-vous capable d'être dans la peau d'un *2nd Lieutenant* de l'US Army ? Livre interactif, en 364 pages illustrées. En anglais.
Réf. **77270. 135 F franco.**

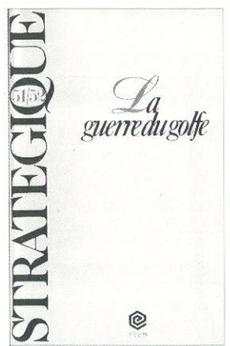


Maneuver-Warfare Theory & Airland Battle, par R. Leonhard.
L'importance de la manœuvre dans l'attaque de l'ennemi, en 314 pages.
En anglais.
Réf. **77269. 135 F franco.**

ART DE LA GUERRE ET STRATEGIE



La grande stratégie de l'Empire romain, par Edward Luttwak.
Comment Rome a-t-elle pu dominer de la Bretagne à la Judée ?
En 260 pages.
Réf. **77202. 199 F franco.**



La guerre du Golfe
Recueil d'articles de fond sur la stratégie internationale durant ce conflit, en 484 pages.
Réf. **77251. 190 F franco.**

La pensée stratégique
Recueil d'articles de fond sur les pensées stratégiques internationales, en 347 pages.
Réf. **77249. 130 F franco.**

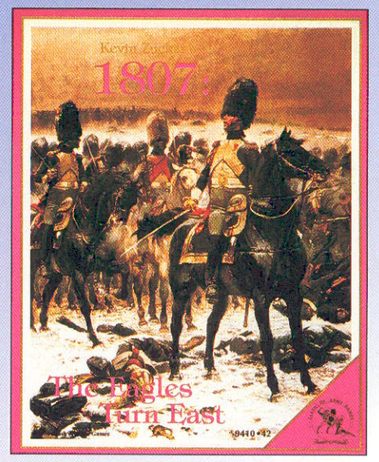
Entre 12 h 00 et 14 h 00 au (1) 40.21.18.23, nous restons à votre disposition pour tout renseignement sur le contenu des ouvrages. Livre réservé = temps gagné !

ANALYSE

LA CAMPAGNE DE 1807
Batailles d'aigles en Pologne

LES jeux de Clash of Arms sur l'Empire sont souvent cités en référence et *1807 : The Eagles turn East* est l'un des rares jeux à l'échelle du corps d'armée sur cette période. Malgré quelques défauts de conception, *1807* est ainsi un passage obligé pour comprendre le génie napoléonien.

Par Luc OLIVIER



Sixième jeu de la série *Campaigns of Napoleon*, réalisée par le fameux Kevin Zucker, ***1807*** couvre la longue et complexe campagne de Pologne et de Prusse orientale. Napoléon fait alors face à une quatrième Coalition hétéroclite : restes de l'armée prussienne, fort malmenée l'année précédente à Iéna-Auerstadt, et une armée russe puissante et proche de ses bases, mais mal commandée et craintive du génie napoléonien. Après un début rendu difficile par un hiver rigoureux et des approvisionnements sporadiques, les Français dégagent Varsovie (Pultusk, 28 décembre 1806) et poursuivent l'armée russe vers le nord. Les deux armées se rencontrent à Preussisch-Eylau les 7 et 8 février 1807, dans la neige et le blizzard. Devant les énormes pertes subies au cours des manœuvres et de la bataille et le peu de succès des deux camps, l'offensive s'arrête. La guerre reprend au début du mois de juin, après la chute de Dantzig, pour se conclure par la bataille décisive de Friedland (14 juin) et le traité de Tilsitt où le Tsar demande la paix.

Du grand opérationnel

Comme pour la plupart des jeux de Clash of Arms, les éléments fournis sont complets et luxueux. Trois grandes cartes, jaunies aux couleurs anciennes, présentent le théâtre d'opérations s'étendant du nord de la Pologne (défunte peu avant !) jusqu'à la Baltique. Peu de routes et beaucoup de rivières et de forêts la composent, rendant difficile toutes manœuvres et ravitaillements et créant de ce fait des « nœuds » stratégiques.

Trois livrets expliquent la simulation : les règles standards, les règles spéciales et un historique très complet. Ce dernier permet de suivre toute la campagne jour par jour et propose des extraits de mémoires de soldats de Napoléon, intéressants pour s'imprégner de l'atmosphère de l'époque. Quelques tableaux et feuilles de marque complètent la simulation.

Le système de jeu, rodé par plus d'une quinzaine d'années d'élaboration, présente quelques lacunes dont nous parlerons plus loin, mais il analyse bien les problèmes de la guerre napoléonienne au niveau opérationnel.

Les chefs seuls présents sur carte

Toute l'organisation militaire repose sur les chefs, uniques pions sur la carte, et qui concentrent les effectifs militaires suivant leur niveau de commandement. Des chefs peuvent être subordonnés à d'autres, empilés ou adjacents, et des chefs subalternes peuvent être créés à la demande pour contenir renforts et garnisons et les mouvoir. Un tableau hors carte permet d'indiquer les effectifs des troupes et les chefs subordonnés empilés, et seul un pion reste alors sur la carte. Comme il est retourné — montrant seulement ses couleurs nationales — et que des pions leurres peuvent exister, l'incertitude est totale sur la disposition et les intentions de l'ennemi.

De même, seuls les chefs peuvent se déplacer, soit en utilisant des Points administratifs, suivant la distance à leur Centre d'opérations, soit en réussissant un test sous leur initiative, qui représente leur capacité à exploiter les ordres ou à s'en passer... En cas d'échec, toutes les troupes commandées restent immobiles, sinon le mouvement est réalisé pour le chef et ses subordonnés sur les hexagones adjacents, le tout bougeant comme une unique force.

Il faut éviter la trop forte concentration en hommes sur une case — en dispersant plutôt son armée sur plusieurs hexagones —, et les marches trop longues car l'attrition est sévère. Enfin, il ne faut pas dépenser trop de Points administratifs pour les déplacements car leur accumulation diminue les pertes d'attrition. Le camp avec les meilleurs chefs et les dépôts les plus garnis sera donc avantagé pour la manœuvre, ce qui est le cas des Français.

La séquence de jeu est assez classique. Elle débute par une phase administrative permettant de gérer les échanges de troupes et de commandement au sein d'un même hexagone, mais aussi la collecte de Points administratifs et de renforts. Elle est suivie d'une phase de mouvement et d'une phase de combat, avec d'éventuels mouvements de réactions de l'adversaire.

Les combats sont obligatoires entre troupes adjacentes, sauf rivière infranchissable. Chaque camp choisi une attitude : agressive ou de repli, puis en fonction d'un rapport de force et de différents modificateurs, le combat se déroule. D'abord la canonnade qui élimine quelques troupes, puis le corps-à-corps qui va déterminer les pertes à subir en hommes ou le nombre d'hexagones de retraite, en fonction de l'attitude choisie par le perdant. Le combat peut durer plusieurs rounds si les deux camps sont motivés, avec attaques et contre-attaques, ou peut être très bref. Il se conclut toujours par la poursuite du perdant, de manière plus ou moins efficace selon le niveau des chefs engagés, la présence de cavalerie et la météo, le perdant subissant au moins autant de pertes que l'attaquant. A moins de disposer d'une supériorité écrasante, les combats ne sont jamais décisifs, d'autant que de nombreux remplacements peuvent combler les pertes. Il faut donc manœuvrer et exploiter au mieux le terrain pour remporter des victoires.

Les règles spécifiques apportent quelques touches de réalisme pour préciser la campagne de 1807. D'abord, un Centre d'opérations doit être relié à la base de ravitaillement située en

La série Campaigns of Napoleon

1807 fait partie d'une série de jeux consacrée aux campagnes de l'Empereur. Initiée en 1978 par Tactical Studies Group sous l'égide de Kevin Zucker, elle fut reprise successivement par Avalon Hill, Victory Games et Clash of Arms. Neuf jeux étaient prévus au départ, six ont étés réalisés :

– ***Napoleon at Bay*** (TSG/OSG/AH) qui simule la campagne de France de 1814 (1978).

– ***Bonaparte in Italy*** (OSG) pour représenter toutes les campagnes entre 1796 et 1800 (1980).

– ***The Struggle of Nations*** (AH) sur la campagne de 1813 en Prusse et Allemagne centrale (1982). Légèrement différent avec petits hexagones et pions rectangulaires.

– ***1809, Napoleon's Danube Campaign*** (VG) qui simule la campagne d'Autriche et la prise de Vienne (1984).

– ***The Emperor Returns, 1815*** (COA) sur les Cent jours (1987).

– ***1807 : The Eagles turn East*** (COA) sur les campagnes de Pologne et de Prusse orientale (1994).

Il reste donc les campagnes de 1805, 1806 et 1812 pour couvrir l'intégralité des campagnes napoléoniennes.

bordure de carte. Les chefs doivent alors être à 18 points de mouvement maximum du premier pour être commandés — c'est-à-dire utiliser des Points administratifs —, et ravitaillés, ce qui diminue l'attrition. Sinon, les armées doivent fourrager et perdent une partie de leur valeur offensive. Une des subtilités du jeu est donc de menacer les lignes de communication de l'ennemi, tout en protégeant les siennes.

Les conditions météorologiques jouent également un rôle important en influant sur les déplacements, les combats et l'attrition. Enfin, des règles sur les « hôpitaux » permettent, durant la campagne, de récupérer une partie des pertes subies au cours des combats ou des déplacements. Le Français est ici avantagé car le sort des blessés était l'une des préoccupations de Napoléon.

L'aspect stratégique

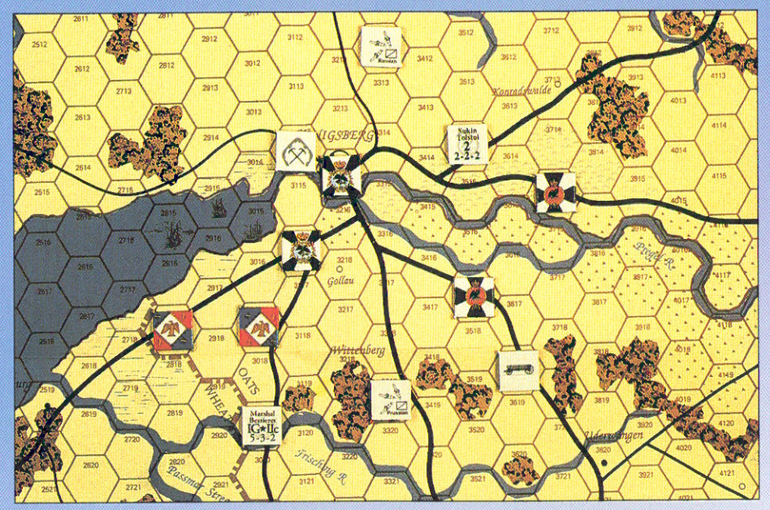
Sept scénarios sont fournis pour simuler les trois phases de la campagne : trois scénarios de bataille, utiles pour comprendre en solitaire les mécanismes du jeu, trois scénarios de campagne étoffant les batailles, et valables suivant le temps dont disposent les joueurs, puis le Grand scénario sur toute la campagne de décembre à juin, très long et complexe. Quel que soit le scénario, les conditions de victoire sont identiques : il faut « briser » le moral ennemi, principalement en gagnant les batailles et en capturant les chefs adverses, mais aussi par des objectifs géographiques tenus.

La campagne débute le 6 décembre 1806 avec quelques corps français autour de Varsovie, abandonnée par les Russes. Pendant 15 jours, les Français vont se positionner au delà de la Vistule et attendre Napoléon. Lui seul est capable de regrouper l'ensemble des forces face à Benningsen et à terme de dégager Varsovie en tenant quatre villes (dont Pultusk) dans un rayon de 100 km. Le Russe a deux possibilités face à la lenteur française : soit il attend tranquillement de son côté sur le Bug ou la Vistule en coupant tous les ponts, soit il fonce sur Varsovie, gagnant ou perdant la partie en quelques semaines. Le Prussien, pour sa part, peut soit fondre sur Thorn (tout à fait illogique et à interdire), soit se replier tranquillement vers Königsberg en évitant la bataille majeure qui joue sur le moral.

Napoléon débute très mal la campagne, avec un mauvais moral, peu de troupes et la menace d'un ennemi sûrement plus agressif qu'historiquement. En supposant le Français victorieux dans sa libération de Varsovie, il va remonter inexorablement par le milieu de la carte vers le nord, d'abord pour éloigner les menaces sur Varsovie et Thorn, puis pour regrouper son armée, initialement divisée en deux. Une bataille aura peut être lieu pour Preussisch-Eylau — car c'est un centre de recrutement prussien —, sinon l'étirement de ses lignes arrêtera le Français. Ce scénario idéal, quoique historique, risque d'être contesté par le Russe qui dispose de l'armée la plus puissante du jeu. S'il manœuvre bien, il peut détruire tout corps français imprudemment avancé et bloquer toute progression, voire même occuper les objectifs géographiques au risque de faire perdre Napoléon.

La dernière phase, après beaucoup de repos fournis par les « quinzaines bloquées » dont dispose le Coalisé pour « geler » le jeu, verra la bataille pour Dantzig. Située hors carte, cette ville est assiégée par les Français et seule sa chute peut permettre le raccourcissement des lignes de communications. Ici encore, le Coalisé peut gagner des points de moral en s'approchant du bord de carte ou en envoyant une armée de secours. Le Français aura donc deux objectifs : empêcher à tout prix les Coalisés de s'approcher de Dantzig et capturer Königsberg rapidement, car des points de moral sont également en jeu. A ce moment, l'armée française, bien « regonflée » par les renforts, sera en mesure de contrer les armées russe et prussienne, voire d'envisager une bataille majeure. Le jeu se termine le 29 juin ou quand un des deux camps perd au moral.

Globalement, une tâche difficile attend le joueur Napoléon, qui ne disposera pas de l'apathie historique de l'ennemi due à la peur de « l'Ogre corse ».



Forces impériales et coalisées se rassemblent autour de Königsberg. La densité de pions lors d'une partie réelle est parfois bien moindre... quelques pions sur une surface de jeu de 2 m². L'incertitude opérationelle est à ce prix, mais le rapport entre l'échelle géographique et le déploiement des armées est bien rendu.

Errata indispensables

1807, basé pourtant sur un système rôdé, présente de nombreuses imperfections, sur la campagne elle-même et sur le système de règles. Les errata sont indispensables pour préciser quelques défauts ou manquement des règles, défauts qui font douter de la valeur des essais réalisés.

Le problème de Thorn, évoqué plus haut, se présente immédiatement. Le Prussien, dès le premier tour, peut aller assiéger Thorn — ville hors carte — pour gagner un ou deux points politiques presque automatiquement et retourner sur la carte dès le tour suivant s'il réussit son initiative. Cette manœuvre semble totalement irréaliste car les Français viennent justement de terminer le siège de Thorn et l'armée prussienne sur la carte a été battue par Ney, qui la poursuit. Donc, comment font les Prussiens pour éviter l'ennemi, reprendre la ville et retourner sur la carte sans que Ney bouge le petit doigt ? Evidemment, il suffit d'interdire cette manœuvre, mais cela nécessite l'accord des deux joueurs, ce qui ne fera pas l'affaire du joueur prussien, dans son droit d'après la règle !

La feuille d'organisation, placée hors de la vue du joueur adverse, permet d'indiquer les forces qui acccompagnent les chefs, seuls pions présents sur carte. La hiérarchie entre les commandants est également indiquée sur cette feuille, pour faciliter l'organisation des corps d'armée.

Un autre problème — plus grave — se présente avec la règle des *Fortnights* ou « quinzaines bloquées », qui est trop succincte et injouable dans l'état actuel. Elle précise que le Coalisé peut bloquer le jeu, ne permettant que quelques faibles mouvements non offensifs, quand bon lui semble, hors des première et dernière quinzaines, soit éventuellement 12 quinzaines bloquées sur 14. Evidemment, le jeu est plus rapide mais il devient injouable pour le Français. La règle est à revoir, mais a-t-elle été relue ? D'autres petits détails également désagréables émaillent les règles et demandent des interprétations, toujours pénible en cours de partie.

Ces deux défauts sont en fait rapidement apparus après la commercialisation du jeu (!) et Clash of Arms propose un errata qui amende ces deux règles. Ces errata se trouvent dans la brochure *Etudes militaires*, normalement fournie avec tous les jeux de Clash of Arms et disponible par courrier chez l'éditeur.

Concernant Thorn, la poursuite de Ney devient possible et le Prussien peut se faire intercepter, même hors-carte. Quant aux « quinzaines bloquées », le joueur coalisé ne peut en fait en déclarer qu'une par jeu et uniquement après une bataille importante, ce qui change singulièrement les choses.

Les lourdeurs de la simulation

Le système de jeu, malgré (ou à cause de) son âge vénérable peut être critiqué sur sa pertinence à simuler correctement l'opérationnel napoléonien, en se basant notamment sur le livret historique fourni et sur d'autres sources napoléoniennes.

Au niveau du mouvement, la période de deux jours, avec marches et contre-marches pendant le tour ennemi, peut sembler trop longue et pénible pour des campagnes dépassant le mois. Il faudrait pouvoir contracter le temps avec éventuellement des mouvements garantis, et le dilater lors de grandes batailles ou moments critiques. Il pourrait également être intéressant de mélanger les phases de mouvement des deux camps pour plus d'interaction et de simultanéité, ce qui supprimerait la contre-marche au début de la phase de combat et simplifierait le jeu.

Au niveau de l'attrition et des lignes de communication, la règle est un peu complexe et lourde. La lecture régulière d'un tableau à trois entrées, où les données varient et le hasard intervient pour un résultat souvent nul en perte, est assez pénible (surtout au bout de quelques heures de jeu) et ce tableau devrait être simplifié. La coupure des communications n'est pas vraiment contraignante. Certes, elle augmente les risques d'attrition mais en marchant lentement, avec de bons chefs et de faibles effectifs empilés, les risques sont nuls et souvent peu différents d'avec la situation normale. Personnellement, je propose de diviser par deux pour les combats les effectifs d'une force qui est coupée de ses lignes, ce qui simule beaucoup mieux l'attrition temporaire.

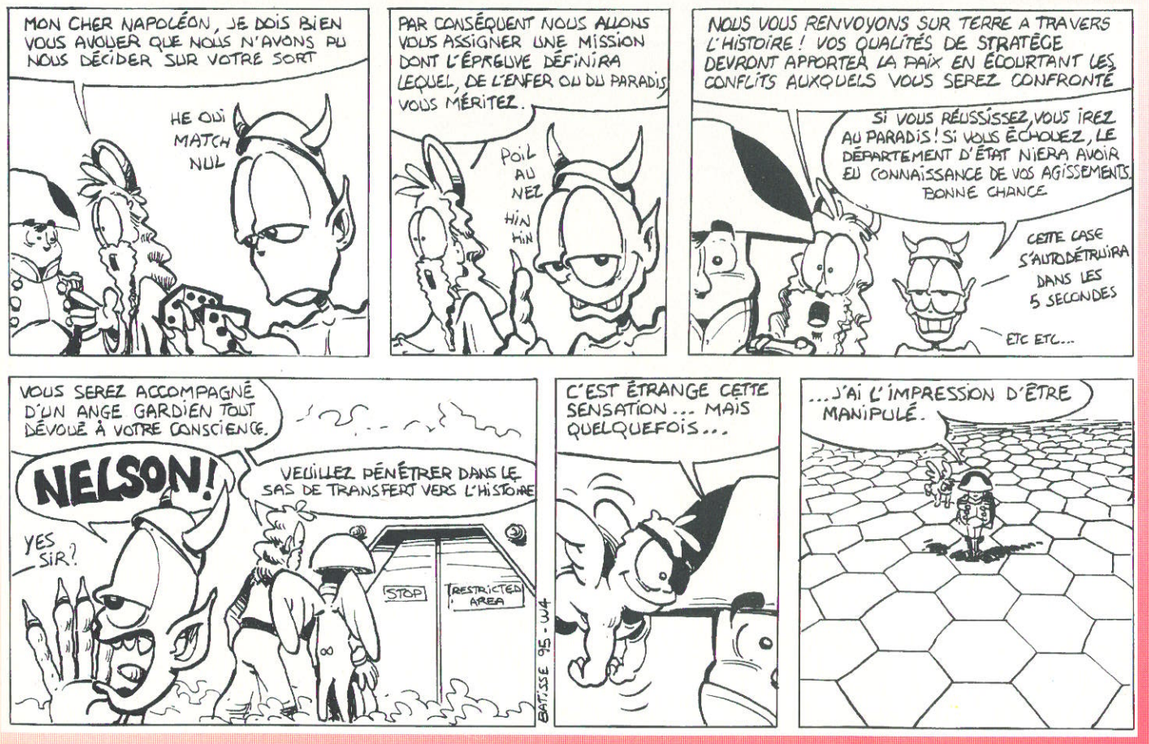
Enfin, au niveau du combat, les batailles sont un peu primaires et curieuses. Souvent la contre-attaque est plus mortelle que l'attaque elle-même car le défenseur combat en sous-effectifs et hors de son terrain. De plus, la qualité des troupes et les caractéristiques nationales ne sont pas prises en compte : un point de force vaut 1 000 hommes quels que soient son camp et son entraînement (garde, milice, cuirassiers, cosaques). Comme les chefs influent peu sur les combats, on se demande comment expliquer certaines victoires françaises ?

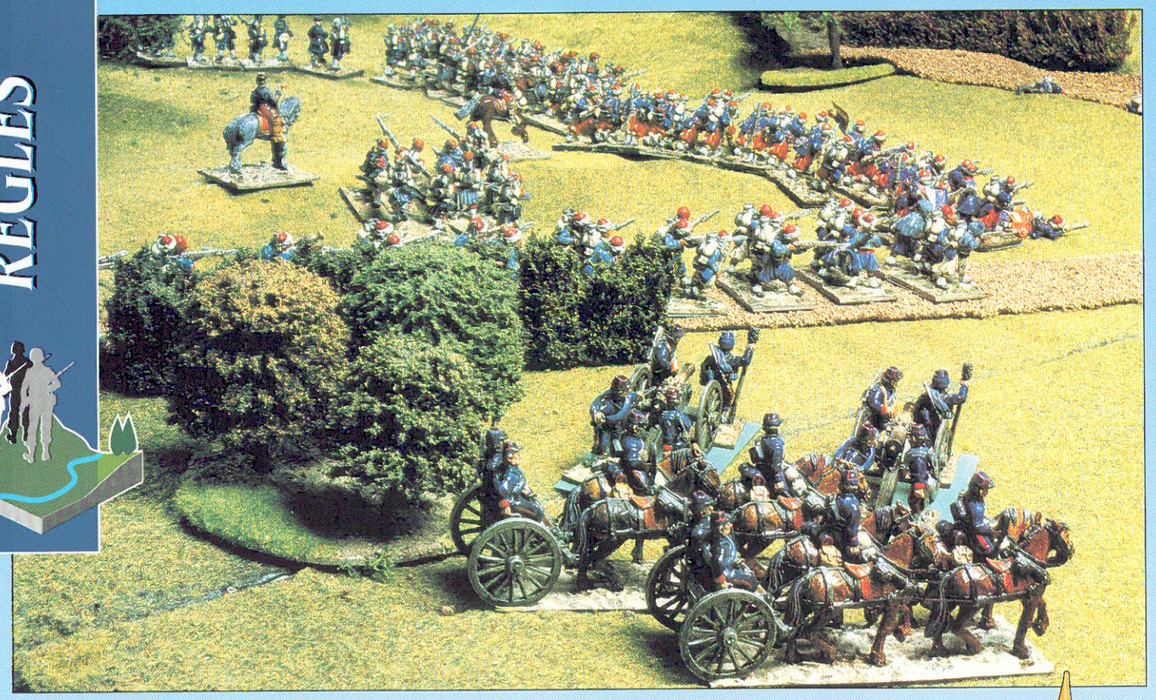
Il serait intéressant d'inclure au moins un facteur moral dans la bataille, qui ferait varier le rapport de force ou le nombre de rounds. Enfin, l'enclenchement n'est pris en compte que pour la retraite, il ne joue en rien sur le déroulement du combat. Il faut mieux, dans le jeu, grouper ses forces dans un hexagone pour effectuer une contre-attaque décisive que d'essayer de procéder à des débordement ou à des encerclements, tactiques tellement appréciées à l'époque et bien plus réalistes. Pourquoi ne pas diviser par deux, par exemple, l'effectif d'une force qui est encerclée ? D'autres points de règles donnent lieu à des remises en cause, mais la critique est toujours aisée... et ce jeu est avant tout une simulation opérationnelle, qui ne s'attarde pas trop sur les aspects tactiques pour ne pas alourdir le système.

1807 devrait réjouir tous les fanatiques du système élaboré par Kevin Zucker. Tous les ingrédients sont réunis pour obtenir une campagne instructive, après nettoyage des erreurs initiales, mais ce jeu est à déconseiller pour s'initier à la série, *Emperor's Return* ou *Napoleon at Bay* étant plus appropriés.

La série *Campaigns of Napoleon* propose le système le plus approprié pour simuler à l'échelle « grande opérationnelle » les campagnes de Napoléon — échelle la plus intéressante pour comprendre la stratégie du maître. Cependant, elle nécessiterait une refonte du système de jeu en gardant les principes majeurs pour l'adapter à des procédés plus actuels de simulation. Pour donner une idée des possibilités d'adaptation, il suffit de se pencher sur les derniers jeux à la même échelle sur la guerre de Sécession (voir *VaeVictis* n° 3), Victory Games ou Avalon Hill, par exemple. ❐

CIEL DE BATAILLE par Batisse


MON CHER NAPOLÉON, JE DOIS BIEN VOUS AVOUER QUE NOUS N'AVONS PU NOUS DÉCIDER SUR VOTRE SORT
HE OUI MATCH NUL
PAR CONSÉQUENT NOUS ALLONS VOUS ASSIGNER UNE MISSION DONT L'ÉPREUVE DÉFINIRA LEQUEL, DE L'ENFER OU DU PARADIS VOUS MÉRITEZ.
POIL AU NEZ HIN HIN
NOUS VOUS RENVOYONS SUR TERRE A TRAVERS L'HISTOIRE ! VOS QUALITÉS DE STRATÈGE DEVRONT APPORTER LA PAIX EN ÉCOURTANT LES CONFLITS AUXQUELS VOUS SEREZ CONFRONTÉ
SI VOUS RÉUSSISSEZ, VOUS IREZ AU PARADIS ! SI VOUS ÉCHOUEZ, LE DÉPARTEMENT D'ÉTAT NIERA AVOIR EU CONNAISSANCE DE VOS AGISSEMENTS. BONNE CHANCE
CETTE CASE S'AUTODÉTRUIRA DANS LES 5 SECONDES
ETC ETC...
VOUS SEREZ ACCOMPAGNÉ D'UN ANGE GARDIEN TOUT DÉVOUÉ À VOTRE CONSCIENCE.
NELSON!
YES SIR?
VEUILLEZ PÉNÉTRER DANS LE SAS DE TRANSFERT VERS L'HISTOIRE
STOP
RESTRICTED AREA
BATISSE 95 - W4
C'EST ÉTRANGE CETTE SENSATION... MAIS QUELQUEFOIS...
...J'AI L'IMPRESSION D'ÊTRE MANIPULÉ.



KEPIS ROUGES

Règles pour la guerre de 1870

LA guerre de 1870, période tragique et souvent méconnue de notre histoire, se prête parfaitement au jeu avec figurines : uniformes somptueux, batailles acharnées, charges de cavalerie... *VaeVictis* vous propose, au 15 mm, une règle extrêmement simple pour simuler l'Année Terrible.

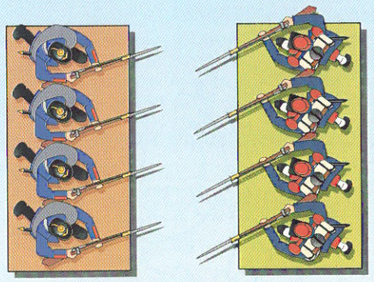
Par Pierre LAPORTE
et Patrick BELLEVILLE

Képis rouges est une adaptation de la règle antique-médiévale DBA, très appréciée tant par les débutants que par les joueurs confirmés, et qui se prête parfaitement à l'initiation et aux démonstrations. Une poignée de figurines (environ 40) suffit pour constituer une armée cohérente. *Képis rouges* est destinée aux figurines **15 mm**.

Cette règle nécessite l'utilisation d'un dé à six faces (1d6).

Les figurines

En 15 mm, Freikorps et Minifigs sont les seules marques, à notre connaissance, à proposer des figurines sur la guerre de 1870.



Socles à taille réelle : 20 x 40 mm

1 - Soclage

Les figurines sont soclées par groupes de deux, trois ou quatre, sur des bases rectangulaires que nous appellerons « **éléments** ». Chaque élément fait 4 cm de longueur de front. La profondeur et le nombre de figurines par élément varient en fonction du type de troupe (profondeur / nombre de figurines par élément) :

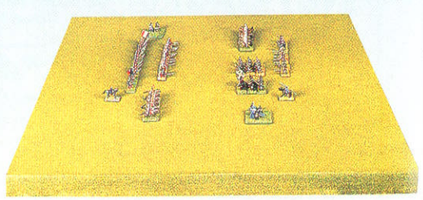
Infanterie de ligne : 2 cm / 4 fig.
Chasseurs à pied et Jägers : 2 cm / 2 fig.
Artillerie et mitrailleuse : 4 cm / 1 pièce (trois ou quatre servants)
Cuirassiers et dragons : 3 cm / 3 fig.
Lanciers et cavalerie légère : 3 cm / 2 fig.

Ci-dessus.
Turcos et zouaves, soutenus par de l'artillerie française, se lancent à l'attaque des positions prussiennes. Cette scène est évidemment très éloignée de la règle inspirée de DBA que nous vous proposons ici, mais nous ne pouvons résister au plaisir de vous montrer les magnifiques figurines Wargames Foundry 25 mm sur la guerre de 1870.
(Peinture et décor par Jean-Pierre Counil)

2 - Terrain

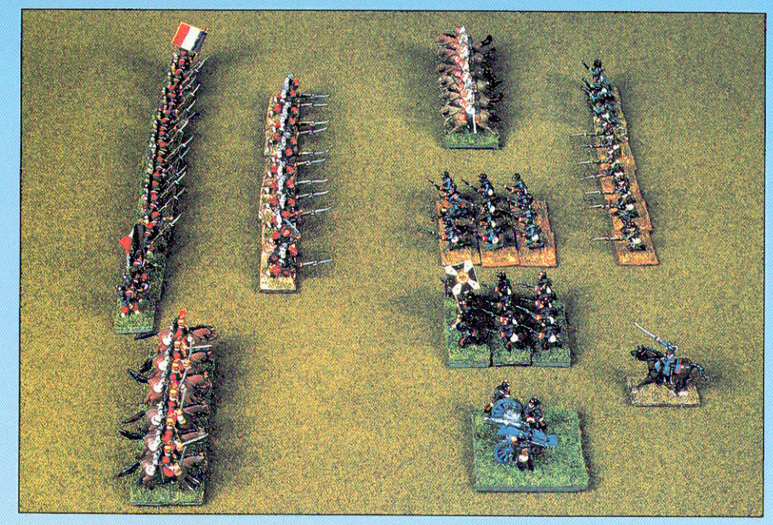
Une partie normale se joue sur une surface de 60 x 60 cm, comportant au moins trois éléments de terrain, tels qu'un bois, un village ou une colline (10 x 10 cm environ). Les joueurs déploient leurs troupes dans les **15 cm** à partir de leur bord de table respectif. Le premier joueur est tiré au hasard, et il se déploie et joue en premier.

Sont considérés comme terrains accidentés pour la règle les marécages, flanc de colline, bois, broussailles, etc.



***Képis rouges* nécessite uniquement une surface de 60 x 60 cm et un nombre réduit de figurines, comme on le voit ici.**

Pour les mouvements, un groupe d'éléments peut être constitué de plaques en ligne (infanterie française à gauche) ou en colonne (infanterie prussienne à droite).
(Figurines Minifigs, peinture Alexis Tomatchev, Michel Gauthey, Stéphane Langlois et les auteurs)



3 - Séquence de jeu

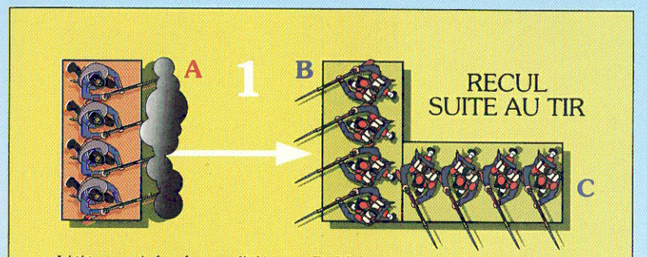
Le tour de jeu se répartit en deux phases : phase du premier joueur et phase du second joueur. La phase de jeu est similaire pour les deux joueurs. Le joueur dont c'est la phase (celui qui agit) est dit joueur actif, le joueur dont ce n'est pas la phase est dit joueur passif.

PHASE DE JEU

1. Mouvement : le joueur actif jette son dé d'activation et déplace ses troupes.

2. Tir défensif : le joueur passif peut faire tirer ses éléments qui ne sont pas au contact d'éléments de l'adversaire.

3. Mêlée : les éléments du joueur actif au contact d'éléments de l'adversaire engagent des mêlées, dans l'ordre choisi par le joueur actif.



L'élément A fait feu sur l'élément B. L'élément B perd le combat et doit reculer, mais la présence de l'élément C l'empêche d'effectuer ce mouvement. L'élément B est donc détruit.

4 - Mouvement

4.1 - Dé d'activation

Au début de sa phase de jeu, le joueur actif jette 1d6. Le score obtenu indique le nombre d'éléments isolés ou de groupes d'éléments contigus qui pourront être déplacés (en d'autre terme, le déplacement d'un groupe ou d'un élément coûte un point).

4.2 - Eléments contigus

Pour constituer un groupe d'éléments contigus, les éléments doivent être au contact sur toute la longueur d'une face ou d'un côté. Les éléments d'un groupe se déplacent parallèlement, suivent l'élément de tête ou virent suivant le même angle, toujours à la vitesse maximale de l'élément le plus lent du groupe.

Le déplacement d'un élément (ou d'un groupe d'éléments contigus) coûte deux points d'activation s'il se trouve à plus de 1 200 pas ou hors de vue (5.2) du général de l'armée.

Exception : un élément de mitrailleuse ou d'artillerie contigu à un élément d'infanterie ou de cavalerie ne constitue pas un groupe, et déplacer l'ensemble coûte donc deux points d'activation. Pour constituer un groupe, un élément de mitrailleuse doit être contigu à un élément d'artillerie.

4.3 - Interpénétration d'éléments

Seuls les éléments d'infanterie légère peuvent traverser ou être traversés par un autre élément; ils doivent néanmoins être orientés dans la même direction ou dans la direction opposée.

Un élément qui recule repousse un élément qui se trouve directement derrière lui, mais seulement s'ils sont orientés dans la même direction. Si les deux éléments sont orientés différemment, l'élément contraint de reculer est détruit (exemple **n° 1**).

4.4 - Distance de mouvement

La règlette de mouvement (à photocopier et coller sur carton fort, avec au dos les tables de tir, voir page 39) permet de mesurer aisément la distance de déplacement d'un élément.

Un demi-tour ne coûte pas de point d'activation en lui-même s'il est prolongé par un mouvement, et n'affecte pas la distance de déplacement possible.

Un demi-tour sans mouvement coûte un point d'activation.

Les distances maximales de déplacement autorisées par tour, indiquées en pas, sont les suivantes :

A : en terrain normal
B : en terrain accidenté
C : sur route

	A	B	C
● Infanterie de ligne	200	100	300
● Chass. à pied, Jägers	300	200	300
● Artillerie, mitrailleuse	200	100	300
● Cuirassiers	300	200	500
● Dragons	400	300	500
● Lanciers, cav. légère	500	400	500
● Général	500	500	500

5 - Tirs

5.1 - Généralités

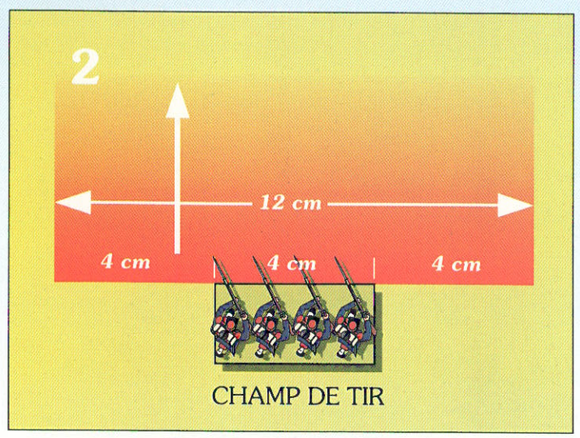
Pour pouvoir tirer, ni l'élément tirant ni sa cible ne doivent être au contact, même partiellement (débordement par exemple), avec des éléments adverses. Une unité ne peut tirer que dans son champ de tir.

Le champ de tir correspond à une zone de trois éléments de large (12 cm) centrée sur l'axe d'orientation de l'élément tirant (exemple **n° 2**).

Les éléments de cavalerie ne peuvent pas tirer.

5.2 - Ligne de vue

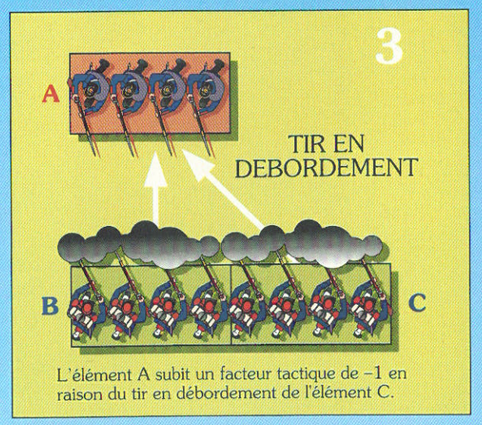
Pour pouvoir tirer sur un élément adverse, le joueur doit tracer une ligne de vue libre d'obstacle du tireur à sa cible. Tous les éléments de terrain et tous les éléments (ou portion d'éléments) amis ou ennemis bloquent la vue.



5.3 - Procédure

Chaque joueur jette 1d6 et ajoute au score obtenu le facteur de combat de son élément, ainsi que tous les facteurs tactiques qui s'appliquent.

Le joueur dont l'élément subit le tir applique immédiatement le résultat. A la différence de la mêlée, l'élément qui tire ne subit aucun résultat défavorable pour lui.



L'élément A subit un facteur tactique de –1 en raison du tir en débordement de l'élément C.

Distances de tir

● Infanterie française :	600 pas
● Infanterie allemande :	400 pas
● Artillerie française :	1 400 pas
● Artillerie allemande :	1 600 pas
● Mitrailleuse :	500 pas

Facteurs de combat

● Infanterie de la Garde :	4
● Infanterie de ligne :	3
● Chasseurs à pied, Jägers :	2
● Gardes mobiles, Landwehrs :	2
● Artillerie française :	3
● Artillerie prussienne :	5
● Mitrailleuse :	4
● Cuirassiers :	4
● Dragons :	3
● Lanciers, cavalerie légère :	2

Facteurs tactiques de tir

Tir d'enfilade :	**+ 2**
Cible cavaliers :	**+ 1**
Cible à couvert :	**– 1**
Par élément ennemi tirant en débordement :	**– 1**
Cible à + de 700 pas (artillerie française) :	**– 1**
Cible à + de 800 pas (artillerie allemande) :	**– 1**

Tirs en débordement

Lorsque plusieurs éléments tirent sur la même cible, le combat est résolu comme un seul tir avec débordement. Pour être choisi comme support, un élément ne doit pas avoir lui-même la possibilité de pouvoir tirer sur un autre élément adverse se trouvant face à lui et à portée de tir (exemple **n° 3**).

Tir d'enfilade

Le modificateur de tir d'enfilade s'applique lorsque l'élément qui tire se trouve en deçà de la ligne de front de sa cible (exemple **n° 4**).

5.5 - Résultats des tirs et des mêlées

La résolution des tirs et des mêlées (règle 6) est similaire, mais un élément qui tire n'est pas affecté par un résultat défavorable.

Après modifications du dé, on compare le résultat des joueurs.

A. Si le score d'un joueur est **inférieur** au total de son adversaire (mais **supérieur à la moitié du total** de son adversaire) :

– **Infanterie** : détruite par cuirassiers en terrain dégagé, sinon recule.

– **Artillerie et mitrailleuse** : détruite au contact, sinon recule

– **Cuirassiers** : détruit par cavaliers légers, par artillerie au contact ou s'ils sont en terrain accidenté; sinon reculent.

– **Dragons** : détruits par artillerie au contact, ou s'ils sont en terrain accidenté; sinon reculent.

– **Cavaliers légers et lanciers** : détruits en terrain accidenté, sinon reculent.

B. Si le score d'un joueur est **inférieur ou égal à la moitié du total** de son adversaire :

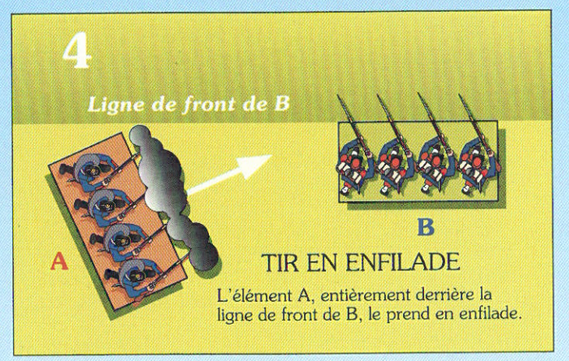
– **Cavaliers légers et lanciers** : détruits par cavaliers ou s'ils sont en terrain accidenté; sinon reculent et fuient.

– **Infanterie légère** : détruite par cavalier en terrain dégagé ou par infanterie légère; sinon reculent et fuient.

– **Autre type de troupe** : détruits

Recul : l'élément reste face à son opposant et recule d'une longueur équivalente à la profondeur de son socle (2, 3 ou 4 cm selon le type de troupe).

Fuite : l'élément fait volte-face et fuit de 600 pas.



L'élément A, entièrement derrière la ligne de front de B, le prend en enfilade.

6 - Mêlée

Une mêlée a lieu lorsque deux éléments sont en contact frontal (exemple **n° 5**). La mêlée est obligatoire entre éléments au contact. Un élément contacté sur le flanc ou l'arrière pivote automatiquement pour faire face à son adversaire, sauf s'il est déjà engagé frontalement par un élément adverse.

La procédure est identique à celle des tirs : chaque joueur jette 1d6 et ajoute au score obtenu le facteur de combat de son élément et tous les facteurs tactiques qui s'appliquent. Le joueur qui obtient le score le plus faible applique immédiatement le résultat.

Facteurs tactiques de la mêlée :

Général contigu à l'élément : **+ 1**

Défendant une colline, une rivière, un village : **+ 1**

Soutien arrière (élément identique contigu directement à l'arrière de l'élément) : **+ 1**

Infanterie prussienne*, zouaves ou turcos chargeant (1er tour de mêlée) : **+ 1**

Lanciers chargeant (1er tour de mêlée) : **+ 2**

Autres cavaliers chargeant (1er tour de mêlée) : **+ 1**

Pour chaque élément ennemi en contact ou en débordement sur le flanc ou l'arrière de l'élément : **– 1**

En terrain accidenté (sauf infanterie légère, zouaves ou turcos) : **– 2**

Cavalerie de la Garde : **+ 1**

** ce modificateur ne s'applique pas à l'infanterie des autres états allemands (Bavière, Wurtenberg, etc.).*

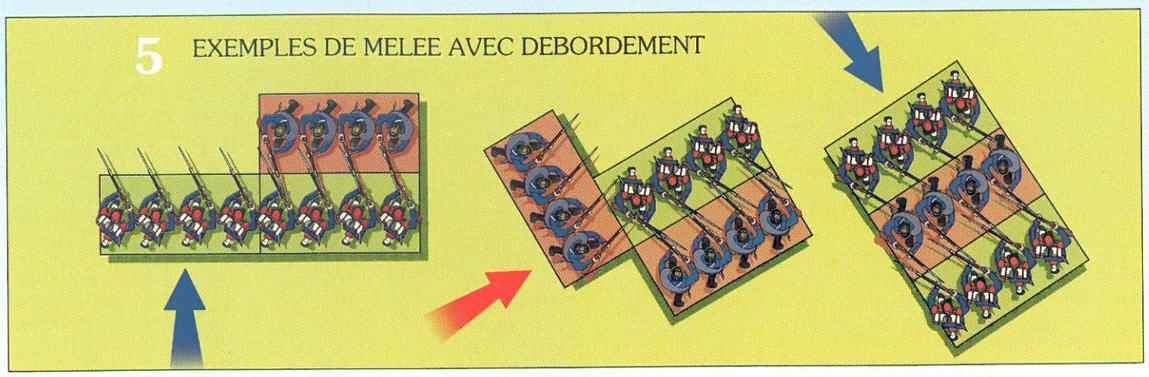
Lorsque plusieurs éléments attaquent un même élément adverse, le combat est résolu comme une seule mêlée avec débordement (on ne cumule pas les facteurs de combat des unités).

Un élément attaqué simultanément sur plusieurs fronts est détruit s'il perd la mêlée frontale. S'il gagne, tous ses opposants doivent reculer.

Précision : un élément d'artillerie ne peut pas engager volontairement une mêlée avec un élément adverse.

Support arrière : un élément en support arrière n'est pas détruit si l'élément de tête est éliminé.

Poursuite : la poursuite est obligatoire pour un élément de cavalerie lourde (cuirassiers ou dragons) ayant gagné une mêlée, c'est-à-dire qu'il doit immédiatement prendre la place de l'élément qu'il a fait reculer (mais il ne poursuit pas plus loin). La poursuite est optionnelle pour les autres types de troupe.



7 - Composition d'une armée

Les joueurs utilisent un système de budget pour se constituer une armée. Chaque joueur dispose de **36 points** (environ 12 éléments).

Artillerie prussienne* : **5 points** par élément.

Infanterie de la Garde, zouaves, turcos, mitrailleuse**, cuirassiers : **4 points** par élément.

Infanterie de ligne, chasseurs à pied, Jägers, artillerie française*, dragons, lanciers : **3 points** par élément.

Gardes mobiles, Landwehr, cavalerie légère : **2 points** par élément.

** : deux éléments maximum d'artillerie par armée.*
*** : 1 élément maximum de mitrailleuse par armée.*

Ajouter 1 point par élément pour de la cavalerie de la Garde. Pas plus de quatre éléments d'infanterie prussienne par armée (leur coût est le même que l'infanterie normale).

Généraux

Chaque armée comporte un général, et un seul, qui vient gratuitement, sans dépense de points de budget. L'élément Général, de composition libre, est soclé sur une base de 1,5 cm de front et 3 cm de profondeur.

Un général est éliminé (tué ou capturé) s'il est contigu à un élément détruit au combat. Par la suite, toute les unités de l'armée sont considérées comme « hors de vue du général » pour la règle de mouvement.

Conditions de victoire

Le gagnant est le premier joueur qui parvient à détruire **un tiers** du budget de l'armée adverse. ❐

Réglette à découper

DRAPEAUX DE L'INFANTERIE FRANÇAISE 1870
(ligne, garde impériale et troupes d'Afrique)

15 mm

25 mm

1er régiment de grenadiers de la garde impériale

1er régiment d'infanterie de ligne

45e régiment d'infanterie de ligne

13e régiment d'infanterie de ligne

1er régiment de zouaves

2e régiment de tirailleurs algériens

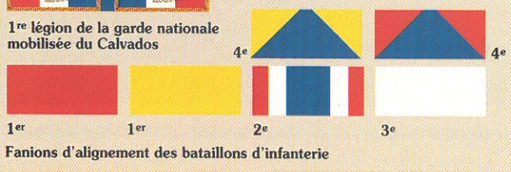
4e régiment de voltigeurs de la garde impériale

Chasseurs à pied

Régiment étranger

1re légion de la garde nationale mobilisée de Haute savoie

1re légion de la garde nationale mobilisée du Calvados



Fanions d'alignement des bataillons d'infanterie

1er régiment de grenadiers de la garde impériale

1er régiment d'infanterie de ligne

45e régiment d'infanterie de ligne

13e régiment d'infanterie de ligne

1er régiment de zouaves

2e régiment de tirailleurs algériens

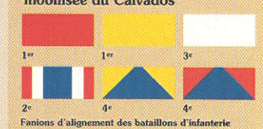
4e régiment de voltigeurs de la garde impériale

Chasseurs à pied

Régiment étranger

1re légion de la garde nationale mobilisée de Haute savoie

1re légion de la garde nationale mobilisée du Calvados



Fanions d'alignement des bataillons d'infanterie

Les drapeaux d'infanterie présentés ici sont de deux modèles.

● Les plus petits sont du modèle 1854 (90 cm x 90 cm à taille réelle) et les plus grands sont, quant à eux, du modèle 1860 (100 cm x 120 cm).

● Les deux drapeaux de la garde nationale mobilisée n'ont aucun règlement de référence; ils ont été exécutés d'après des modèles existants.

● Les fanions d'alignement sont fixés sur un bâton noirci placé dans le canon d'un fusil.

NOUVEAU !

Sur le front de l'édition : LES BOITES, LES JEUX, LES REGLES

Par Théophile MONNIER

C'E n'est plus une avalanche, c'est un véritable raz de marée ! Non seulement les nouveautés débarquent en masse mais, en plus, elles sont de grande qualité. Revue de détail !

GMT

Typhoon

Un système excellent, une carte magnifique, une bataille décisive de la Seconde Guerre mondiale, ***Typhoon***, simulation de la grande offensive sur Moscou en octobre-novembre 1941, est-il le jeu de l'année ? Ce jeu dispose en effet de quelques arguments de poids. La carte, dessinée par Joe Youst, est superbe. Elle couvre une très vaste région (lac Ilmen, Moscou, Smolensk et Kursk) et la campagne complète nécessite une surface de jeu très importante. Par contre, les pions sont très commun mais, à l'échelle du régiment comme c'est le cas ici, les symboles Otan sont (presque) acceptables.

Le système de jeu n'est pas révolutionnaire mais il incorpore des règles « modernes », comme les points d'appui aérien, qui ne se révèle qu'au moment du combat (déjà vus dans *Lost Victory*) ou un ensemble de capacités spéciales selon les unités (pénétration blindée, mouvement motorisé, etc.). On retrouve dans *Typhoon* de très nombreuses règles utilisées dans le jeu *Moscou 1941* (*VaeVictis* n° 4), comme le bonus divisionnaire allemand ou d'assaut interarmes, le ravitaillement soutenu, etc. Ces règles sont en fait inspirées du vénérable système *Victory in the West* de SPI. Les grands esprits se rencontrent !

L'un des éléments les plus intéressants de *Typhoon* est la séquence de jeu. En effet, elle est sensiblement différente pour les deux joueurs. De manière conventionnelle, les unités allemandes peuvent bouger une première fois puis, après le combat, les unités motorisées peuvent exploiter. La situation est inverse pour le Soviétique. Il ne peut bouger avant combat que ses seules unités motorisées et quelques unités non-motorisées (selon la valeur des état-majors), les autres unités bougeant uniquement *après* le combat. Ce qui veut dire que le joueur allemand dispose d'un tour complet pour réagir à un mouvement soviétique non-motorisé, avant l'attaque soviétique.

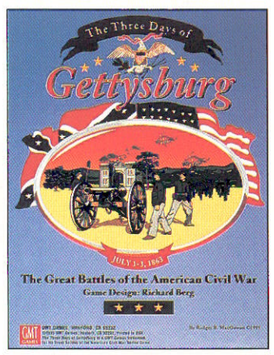
Typhoon est plutôt destiné à des joueurs de bon niveau mais nous le conseillons en fait à tous les joueurs motivés. Avec un peu de volonté, les 24 pages de règles deviennent vite accessibles. Enfin, le jeu propose quatre scénarios et une campagne complète, des commentaires historiques et des notes de conception. Bref, sur la Seconde Guerre mondiale, *Typhoon* offre certainement le produit le plus complet et le plus équilibré de l'année.

Typhoon : jeu en anglais, comprenant trois cartes et 960 pions. Complexité moyenne, possibilité de jeu en solitaire.

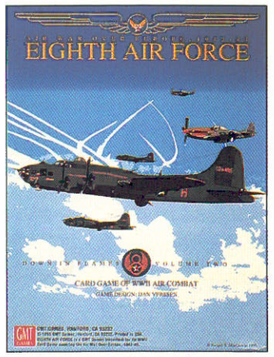
The Three days of Gettysburg

Mais qui arrêtera GMT ? Après *SPQR*, *Waterloo* et *Typhoon*, voici un nouveau jeu « de référence », sur la guerre de Sécession. ***Gettysburg*** est presque un monstre : plus de 1 600 pions et trois grandes cartes. A l'échelle régimentaire, le jeu comprend plusieurs scénarios et la bataille complète. La carte, très précise, est colorée et plutôt réussie mais les pions sont décevant. En effet, les silhouettes en couleur sont de très petites tailles et les données techniques gâchent le pion.

Le système, assez complexe, reprend le principe d'activation utilisé dans *Waterloo*. Les joueurs piochent, dans une pioche commune, des marqueurs d'activation qui indiquent quel chef (et de quel camp) peut faire agir ses unités subordonnées. De plus, chaque chef doit passer un test d'efficacité pour agir normalement, la réussite d'un chef de haut rang permettant à un subordonné d'agir pleinement. Au niveau des unités, le jeu comprend des règles pour les formations (colonne, ligne), le tir et la mêlée (règle de choc en plusieurs étapes, comme dans la série *SPQR*), les déroutes, etc. Une table d'événements aléatoires, plutôt inhabituelle dans les jeux à cette échelle, ajoute un brin d'amusement dans toute cette rigueur. Comme on le voit, *Gettysburg* nécessite une certaine maîtrise du jeu d'histoire mais il est indéniable que, là encore, GMT a conçu un jeu que les passionnés de la guerre de Sécession se doivent d'essayer.



The Three Days of Gettysburg : jeu en anglais comprenant trois cartes et 1 680 pions. Règles complexes, jeu en solitaire possible.

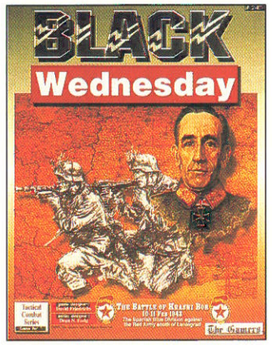


Eighth Air Force

Revenons à la Seconde Guerre mondiale avec ce nouveau module de la série de jeu de cartes de combats aériens *Down in Flames* (voir *VaeVictis* n° 2). ***Eighth Air Force*** couvre la deuxième moitié de la guerre, et plus particulièrement les grands raids de bombardement sur l'Allemagne en 1944-1945. Comme nous l'avions dit au moment de la sortie de *Rise of the Luftwaffe*, ce jeu de cartes est particulièrement réussi. Les parties sont très rapides et disputées, les caractéristiques des avions sont bien rendues et les règles de mission donnent une dimension stratégique aux duels aériens. Ce module comprend tous les appareils (chasseurs et bombardiers) de la fin de la guerre, avec des capacités de combat souvent ahurissantes, comme les cartes spéciales d'accélération des Me-262. En plus des six campagnes pour deux joueurs, plusieurs missions en solitaire sont incluses mais le jeu se prête assez mal au jeu en solo. Par ailleurs, les règles de campagne ont été légèrement modifiées pour donner plus d'options aux joueurs.

Eighth Air force : jeu de cartes en anglais de faible complexité, comprenant 132 cartes couleur. Nécessite le premier module de la série.

THE GAMERS



Black Wednesday

Le 10 février 1943, à Krasni Bor, au sud de Léningrad, près de trois divisions soviétiques se lancent à l'attaque des positions de la division Azul, composée de volontaires espagnols. Pendant deux jours, sous un véritable déluge d'artillerie, les Espagnols repoussent vague après vague les charges humaines soviétiques soutenues par des blindés.

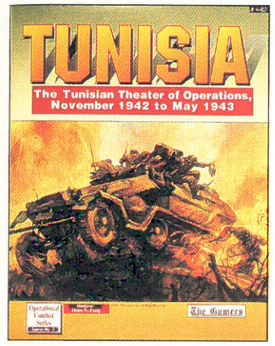
The Gamers améliore ici nettement la qualité de ses produits. Les pions ont bénéficié en effet d'un nouveau graphisme, avec de belles silhouettes très variées. La carte est dans le style classique de l'éditeur, c'est-à-dire avec des teintes plutôt moyennes. Enfin, très heureuse initiative, chaque boîte comprend maintenant un casier de rangement plastique pour les pions, pratique habituelle autrefois mais qui s'était perdue.

Black Wesneday fait partie de la série *Tactical*, qui utilise un système de feuilles d'ordre pour les grandes unités. Comme nous l'avions déjà expliqué (voir *VaeVictis* n° 2), ce système est intéressant mais mal expliqué et sa mise en pratique prête à confusion. Le reste des règles forme un jeu tactique classique, avec tir à distance, règles de démoralisation, feu de réaction, etc. Le choix de la bataille de Krasny Bor est particulièrement judicieux, avec une force soviétique typique de l'avant-Koursk, puissante mais aux principes tactiques très rigides, contre des Espagnols dominés numériquement, faibles en moyens antichar mais extrêmement combatifs. Les deux joueurs doivent donc composer chacun avec les défauts et qualités de leur camp, et les parties s'annoncent disputées.

Black Wednesday : jeu en anglais comprenant deux cartes et 1 040 pions. Complexité moyenne, jeu en solitaire possible.

Tunisia

C'est avec une certaine nostalgie que la rédaction de *VaeVictis* voit apparaître un jeu sur la campagne de Tunisie, notre premier jeu traitant justement de cette passionnante campagne. ***Tunisia*** fait partie de la série *Operational* de The Gamers (à l'échelle régimentaire). La carte couvre toute la Tunisie et s'étend aussi très à l'ouest de la frontière algérienne. Les teintes sont malheureusement peu agréables. Concernant les pions, seul l'appui aérien bénéficie d'un beau graphisme, le reste étant quelconque. On retrouve le casier de rangement, dorénavant inclu dans tous les jeux de The Gamers.

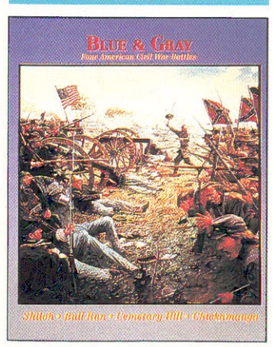


Le système comprend plusieurs particularités, comme une possibilité de mouvement de réaction pour le joueur « hors phase » avec ses unités en réserve. Au début de leur phase de mouvement, les unités peuvent opter entre un mode « combat », « mouvement » ou « mouvement stratégique », qui modifie leurs différentes capacités en fonction. Les pertes au combat sont indiquées par de disgracieux marqueurs, qui simulent l'érosion des unités. Enfin, les règles de ravitaillement sont très intéressantes. Chaque joueur gère chaque tour un certain nombre de points de ravitaillement, qu'il doit d'abord faire parvenir par convois routiers ou transports aériens aux centres de ravitaillement, proches du front, pour les attribuer ensuite aux unités pour effectuer mouvements et combats.

Tunisia est donc clairement un jeu complexe, non seulement au niveau des règles à assimiler mais également dans la pratique, car les joueurs doivent gérer des problèmes de ravitaillement bien plus sophistiqués que dans la plupart des autres jeux. Le résultat offre évidemment une simulation rigoureuse et un beau défi stratégique.

Tunisia : jeu en anglais complexe, comprenant deux cartes et 780 pions. Jeu en solitaire possible.

DECISION GAMES



Blue & Gray

Voici une nouvelle réédition SPI bien remise au goût du jour. ***Blue & Gray*** traite de quatre batailles importantes de la guerre de Sécession (Shiloh, Bull Run, Cemetary Hill et Chickamauga), selon le principe des « quadrigames » cher à l'éditeur des années 1970. Les cartes sont les mêmes qu'à la belle époque de SPI, donc tout à fait agréables, et les pions bénéficient d'une mise en valeur, avec des silhouettes très variées mais malheureusement beaucoup trop petites. Les règles sont d'une simplicité biblique (deux pages et demi !), et sont donc parfaites pour l'initiation. Seul défaut, un prix un peu excessif pour le contenu.

Blue & Gray : jeu en anglais comprenant quatre cartes et 360 pions. Simplicité extrême, jeu en solitaire possible.

Antietam Campaign

Dans la même veine que le précédent, ***Antietam Campaign*** propose trois autres batailles centrées sur Antietam. Le graphisme des cartes et des pions est identique, ainsi que les règles tactiques. Des règles de commandement et de ravitaillement permettent d'augmenter la difficulté, l'ensemble restant très raisonnable. Un scénario de campagne permet de lier les trois batailles.

Antietam Campaign : jeu en anglais comprenant trois cartes et 280 pions. Règles très simples, jeu en solitaire possible.

Across Suez

A part le thème, ***Across Suez*** n'a pas grand choses en commun avec *Yom Kippour* (The Gamers) ou *Sinaï 1973* (GMT). Le format est en effet bien plus modeste, avec une petite carte, peu de pions et des règles ultra-simples. Le jeu simule les combats pour Chinese Farm, l'un des lieux d'affrontement les plus disputés de la campagne. Aucune surprise à attendre de ce produit si ce n'est le prix (environ 100 FF) qui le rend sympathique.

Across Suez : jeu très simple en anglais comprenant une carte et 60 pions. Jeu en solitaire possible.

AVALON HILL

Geronimo

Malgré les nouvelles de la mauvaise santé d'Avalon Hill (voir page 4), voici une nouveauté originale et attrayante, aussi bien dans le thème que dans la simulation. ***Geronimo*** couvre l'ensemble de la « marche vers l'Ouest » aux Etats-Unis, de 1850 à 1890, avec une carte qui utilise des zones. Au début de chaque tour de jeu, qui représente cinq ans de temps réel, les joueurs tirent au hasard le camp qu'ils vont contrôler ce tour : soit l'une des tribus indiennes, soit le gouvernement américain. Les joueurs marquent des points de vic-

DESCARTES BOUTIQUES

LES SPÉCIALISTES DU JEU DE SIMULATION

AVALON HILL
ASL Solo
GMT
8th Air Force (Rise of the Luftwaffe)
Typhoon !
GAMERS
Black wednesday
Tunisia
GRD
Serie Europa : For whom the bell tolls
CLASH OF ARMS
La bataille de Corunna

et toute la gamme de jeux micro AVALON HILL (PC, Mac, CD Rom)

Renseignements téléphoniques

Quatre boutiques à votre service :

52 RUE DES ECOLES
75005 PARIS
Tél. (1) 43 26 79 83 -
Métro Cluny/ La Sorbonne

6 RUE MEISSONIER
75017 PARIS
Tél. (1) 42 27 50 09 -
Métro Wagram

39 BD PASTEUR
75015 PARIS
Tél. (1) 47 34 25 14 -
Métro Pasteur

13 RUE DES REMPARTS D'AINAY - 69002 LYON
Tél. 78 37 75 94 -
Métro Ampère/ Victor Hugo

toire selon la réussite de leur camp, mais ils peuvent très bien contrôler les Apaches après avoir joué les « visages pâles » expansionnistes au tour précédent. De manière générale, le joueur américain cherche à coloniser progressivement les nouveaux Etats de l'Ouest, en ouvrant des comptoirs, alors que les joueurs indiens doivent freiner ce processus, par la force ou la résistance passive, mais peuvent aussi attaquer des tribus ennemies traditionnelles.

Les joueurs disposent de nombreuses cartes pour simuler certains événements ou mettre des bâtons dans les roues de leurs adversaires. Tous les grands personages de l'Ouest sont là, de Cochise à Sitting Bull, et le jeu change singulièrement de nos conflits habituels, même si les règles sont un peu déroutantes. On retrouve avec plaisir les cartes cartonnées d'Avalon Hill, malgré un graphisme assez moyen. En raison de l'alternance des camps et du système de cartes, *Geronimo* se prête mal au jeu à deux, étant plus adapté pour au moins trois joueurs.

Geronimo : jeu en anglais comprenant une carte, environ 250 pions et 80 cartes à jouer. Complexité moyenne, jeu en solitaire difficile.

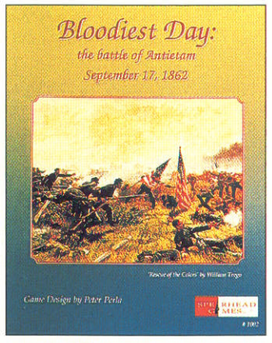
Empire of the Rising Sun

Il aura fallu patienter de nombreuses années pour voir apparaître la suite d'*Advanced Third Reich* pour le théâtre du Pacifique, mais le résultat est impressionnant. Simulation grand stratégique de tout le conflit en Asie, ***Empire of the Rising Sun*** est d'une complexité suprême. Comme dans *World in Flames*, son unique concurrent, le système de *Rising Sun* repose sur la gestion des points de ressource, qui permettent de construire des unités et d'acheter des options stratégique. Les opérations terrestres, navales et aériennes sont couvertes en détail, avec la possibilité de mener une guerre économique à l'adversaire, lui faisant perdre des points de ressource. *Rising Sun* bénéficie de plusieurs innovations par rapport à *Advanced Third Reich*. La plus intéressante conceme la recherche, qui existait déjà sous la forme d'extensions, maintenant condensées. Les joueurs reçoivent des points de recherche leur permettant de mener des recherches technologiques majeures. Ces inventions vont du plus pragmatique (plan quinquennal soviétique, pétrole synthétique), pour augmenter la production, au plus redoutable (bombe atomique, arme V). Ces points peuvent également servir à mener des opérations d'espionnage, de subversion, etc.

Rising Sun permet de jouer le conflit dans son intégralité, en le reliant avec le théâtre européen. On touche alors à l'apothéose et seuls les plus ambitieux des joueurs peuvent s'attaquer à ce morceau, qui offre alors une richesse stratégique infinie. Par rapport à *World in Flames*, *Rising Sun* souffre d'une moins bonne présentation, avec des pions sans intérêt, mais la différence essentielle tient à l'esprit du jeu. La série *Third Reich* repose plus sur la planification, avec un système très abstrait, synthétique mais proche de la réalité historique, et *World in Flames* est plus ludique, colorée, avec plus d'aléatoire et des situations parfois improbables. Le choix, à ce niveau de jeu, est un crève-cœur !

Empire of the rising Sun : jeu en anglais extrêmement complexe, avec deux cartes et 1 300 pions. Jeu en solitaire difficile.

SPEARHEAD



Bloodiest day

Bloodiest Day : the battle of Antietam est une simulation de la bataille la plus sanglante (comme son nom l'indique) de la guerre de Sécession, le 17 septembre 1862. Le jeu, à l'échelle de la brigade, utilise une carte avec des zones, au graphisme plaisant. La séquence de jeu est assez originale, avec un système de segment d'action alterné, où chaque joueur active un chef pour faire agir des unités sous ses ordres. Les règles sont complètes mais clairement présentées, et sans les problèmes de formation habituelles.

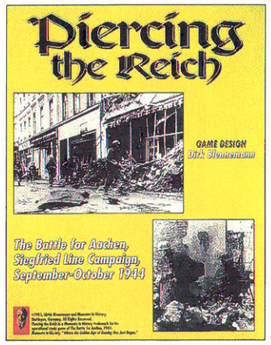
Bloodiest Day : jeu en anglais comprenant une carte et 176 pions. Complexité moyenne, jeu en solitaire possible.

MOMENTS IN HISTORY

Piercing the Reich

Le nouveau jeu de Moments in History simule la bataille livrée pour la capture d'Aachen (Aix-la Chapelle), qui se déroule du 12 septembre au 21 octobre 1944. Les Alliés se heurtent à une armée allemande encore très combative, décidée à défendre la ville comme un Stalingrad à l'Ouest. ***Piercing the Reich*** reprend le système de *Triumphant Fox*, avec un séquence de jeu alternée, basée sur l'activation des formations. Une fois activée, chaque unité peut accomplir certaines actions (combat, mouvement, etc.).

Le jeu est donc très fluide, « libre » mais évidement assez complexe à gérer. ***Piercing the Reich*** est plutôt destiné à des joueurs déjà expérimentés car les règles, même limitées à 30 pages, sont assez lourdes.



Malheureusement, la carte, rose (!) et très laide, gâche presque tout l'intérêt de ce produit.

Piercing the Reich : jeu en anglais comprenant une carte et 360 pions. Complexité moyenne, jeu en solitaire possible. ❐

FOR WHOM THE BELL TOLLS

La série *Europa* continue avec ***For whom the bell tolls*** qui n'en finissait plus d'être annoncé pour le trimestre prochain. Rappelons que cette série est produite par GRD et simule l'ensemble de la Seconde Guerre mondiale au niveau du régiment et de la division.

Ce module (qui peut être joué indépendamment du reste de la série) porte principalement sur la guerre d'Espagne mais aussi sur l'intervention hypothétique de l'Allemagne en Espagne en 1940. Un scénario optionnel (nécessitant le jeu *Torch* épuisé actuellement) offre la possibilité de simuler un débarquement allié en Espagne en 1942 plutôt qu'en Afrique du Nord. De plus, l'ordre de bataille complet de 1939 à 1945 des armées espagnole et portugaise est fourni. Au delà de l'intérêt historique de ce document, c'est un élément constitutif du projet « Grand Europa » qui permettra de relier toutes les extensions de la série pour simuler l'ensemble du conflit.

Ce module est donc bien plus riche que son ancêtre *Spain & Portugal* (édité par GDW avant que GRD ne reprenne l'ensemble de la série) qui n'offrait pas la possibilité de jouer la guerre d'Espagne. Cette particularité est déjà un point très positif puisque c'est à notre connaissance le seul jeu traitant de la guerre d'Espagne. Le sujet est en outre bien documenté et on retrouve la précision *Europa* dans l'ordre de bataille. En tenant compte de l'échelle du jeu (division ou régiment, deux semaines par tour et 16 miles par hexagone) ce jeu, très long, demande une certaine durée d'apprentissage. Le système de jeu s'appuie sur une séquence de jeu classique (mouvement-combat-mouvement) sur laquelle se greffe de nombreuses règles spécifiques. En somme, c'est facile à comprendre et à appliquer mais il faut arriver au bout des 60 pages de règles.

De nombreuses règles rendent compte de la complexité politique de la guerre d'Espagne, comme la possibilité d'une intervention italienne voire française ainsi que les *gobernitos* (les gouvernements régionaux autonomes). La cerise sur le gâteau (qu'il faut avoir le temps de digérer) est l'opération Felix, nom de code pour l'intervention allemande en Espagne, visant Gibraltar. Les pions allemands et britanniques sont fournis pour simuler cette option stratégique. En conclusion, ce jeu est à la fois original, si ce n'est unique, dans le thème traité et riche de possibilités ludiques. Toutefois, il ne peut être conseillé à un débutant qui pourrait être rebuté par la lourdeur de l'investissement temps et apprentissage pour en profiter. La carte et les pions, d'une rare banalité, risquent également de décevoir.

For whom the bell tolls : jeu en anglais de complexité moyenne, comprenant deux cartes et 1 700 pions. Possibilité de jeu en solitaire.

Le prochain module annoncée pour la série Europa est ***War in the Desert***, qui rassemblera les modules *Torch*, *Western Desert* et *Near East*, mais également tout l'ordre de bataille de l'armée turque (à paraître très prochainement). Par ailleurs, GRD annonce une nouvelle grande série sur la Première Guerre mondiale, dont le premier module est ***March to Victory***, à paraître à la fin de l'année.

Walter VEJDOVSKY

LA BIBLIOTHEQUE STRATEGIQUE

REVUE DE PRESSE

● STRATEGY & TACTICS

Publiée par Decision Games, *Strategy & Tactics* est l'une des plus anciennes et des plus intéressantes revues américaines sur l'histoire militaire et les jeux d'histoire sur carte. Chaque numéro comprend un jeu en encart complet, avec pions cartonnés, et des études diverses. Le dernier numéro, daté de mai-juin, propose une simulation des guerres indo-pakistanaises, de 1965 à nos jours (avec article d'analyse). Trois scénarios couvrent les principaux conflits livrés entre ces deux pays. Le jeu utilise un système de segment de jeu, où les joueurs peuvent, en alternance, effectuer plusieurs phases de combat-mouvement selon leur niveau de C^3I (communication, contrôle, commandement et renseignement). La carte et les pions sont d'un intérêt graphique nul, mais le jeu couvre la globalité des opérations (soutien aérien, opérations navales, intervention de grandes puissances).

Le numéro comprend également un article sur Giulo Douhet, théoricien de l'arme aérienne, et la révolution américaine.

● PAPER WARS

Cette revue américaine, peu connue en France, traite uniquement de jeux sur carte. De présentation très sobre (pas la moindre illustration !), *Paper Wars* est plus proche du fanzine que d'un véritable magazine mais toutes les dernières parutions sont analysées en détail. Le dernier numéro paru (n° 21) comprend la présentation de plus de quinze jeux, comme *Britain Stands Alone*, *A Famous Victory*, *Achtung Spitfires !*, *Crusades II*, etc. Parfait pour un aperçu américain de l'actualité du jeu d'histoire.

Paper Wars : Hexessential Publications, 3625 47th Avenue, SW, Seattle, WA, USA. Abonnement (six numéros) pour $30.

● FIRE & MOVEMENT

Disponible en France avec un retard considérable, le dernier numéro de *Fire & Movement* parvenu jusqu'à nous date du mois d'avril. Revue d'analyse de jeux sur carte, *Fire & Movement* ne comprend pas de jeu en encart, à la différence de ses concurrents *Command* ou *Strategy & Tactics*. On y trouve d'excellentes analyses de jeux et l'actualité des nouveautés. Ce numéro comprend des articles sur *Dixie*, *Ring of Fire* et *Pearl Harbor*, ainsi que la liste de tous les jeux parus en 1994.

● THE GENERAL

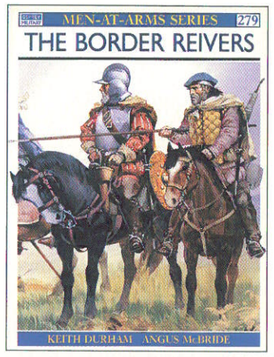
La revue officielle d'Avalon Hill bénéficie d'une présentation inégalée parmi les revues spécialisées américaines. Le dernier numéro, paru cet été, comprend une présentation de *Fifth Fleet* et de *Stalingrad* (sur ordinateur), mais aussi des commentaires de jeu sur *Peloponnesian War* et *Civil War* et deux scénarios ASL.

Théophile Monnier

Tous les ouvrages de la série Osprey, ainsi certains livres présentés dans cette rubrique, sont disponibles à la librairie Armes et Collections, 19, avenue de la République, 75011 Paris (voir page 51 pour la vente par correspondance).

De la Chine ancienne aux guerres du futur, les nouveautés stratégiques de ce mois traversent les époques, pour le plus grand plaisir des joueurs.

Par Laurent HENNINGER



Nouveautés Osprey

Examinons tout d'abord la récente « récolte » de fascicules de la série Ospreys. J'y ai tout particulièrement relevé trois ouvrages fort intéressants, que ce soit sur un thème splendide et classique, mais hélas encore trop peu traité dans cette collection : ***Imperial Chinese Armies 200 BC - 589 AD*** (tome 1, malheureusement fort mal illustré; Michael Perry est loin d'être un grand artiste...), ou un thème déjà moins classique : ***Early Roman Armies*** (les armées des tous premiers temps de la République romaine). Enfin, sur un thème totalement original : ***The Border Reivers*** (l'interminable guérilla frontalière entre l'Angleterre et l'Écosse, tout au long du XVI[e] siècle); ce volume est un *must* pour les amateurs de raids de cavalerie légère, de jeu d'escarmouche... et d'illustrations d'Angus McBride.

La guerre du Pacifique

Pour les fanas de la guerre du Pacifique, voici la toute dernière en date des grandes fresques publiées sur ce conflit : ***The War in the Pacific, from Pearl Harbor to Tokyo Bay***, de Harry A. Gailey (publié chez Presidio Press). Très complet (il revient même longuement sur des épisodes peu connus), ce livre se lit aussi très facilement et il est, à l'heure actuelle, l'ouvrage le plus à jour sur le sujet. Ajoutons que l'auteur livre une nouvelle interprétation de la bataille de Midway.

Restons dans le Pacifique avec ***Pacific Nightmare - A Third World War in the Far East***, de Simon Winchester, paru chez Sidgwick & Jackson, à Londres. *Techno-thriller* d'anticipation à la Tom Clancy, mais en beaucoup plus intelligent, car sur la base d'un arrière-fond géopolitique sérieux, pensé, réaliste et... plausible, ce roman se dévore fiévreusement.

L'histoire est celle d'une troisième guerre mondiale qui se déclenche à l'occasion d'une succession d'événements majeurs en Asie. En Chine, tout d'abord, une guerre civile fait rage et les anciens « seigneurs de la guerre » revivent sous les traits des différents responsables provinciaux du parti communiste et des généraux de l'Armée populaire de Libération, certains d'entre eux ayant d'ailleurs décidé de « libérer » Taïwan. En Corée, le Nord a, une nouvelle fois, pris l'initiative d'envahir le Sud, et les Nations Unies se trouvent dès lors engagées dans un conflit dont elles ne souhaitaient plus, a priori, se mêler. Reste le Japon, qui commence par observer ce chaos puis trouve rapidement qu'il s'agit là de l'occasion rêvée de renouer avec le vieux rêve impérial, ce que les États-Unis ne sauraient laisser faire... Je n'en dévoile pas plus. Précipitez-vous sur ce bouquin (il mériterait d'être traduit d'urgence !), cela vous permettra de réfléchir à certaines possibilités de notre futur proche.

L'avenir de la guerre

Dans un même souci, vous pouvez aussi vous procurer ***Le bel avenir de la guerre***, de Philippe Delmas, paru chez Gallimard (collection NRF Essais). L'auteur est un haut fonctionnaire qui vient de passer plusieurs années comme chargé de mission auprès du ministre des Affaires étrangères pour les questions politico-militaires, autant dire qu'il sait de quoi il parle et que les réflexions qu'il nous livre sur le monde d'aujourd'hui et de demain sont solides, étayées... et terrifiantes ! Encore un livre pour les joueurs qui veulent réfléchir aux guerres du futur. Une précision : l'ouvrage en question se lit très facilement et presque trop rapidement; on en redemanderait.

Cette remarque ne s'applique en revanche pas à ce récent volume de la collection Que Sais-Je ?, des PUF : ***La stratégie***, de Jean-Paul Charnay (Que Sais-Je ? n° 2937). Contrairement à ce à quoi on serait en droit de s'attendre de la part d'un livre de cette collection, on a là un ouvrage absolument pas destiné au grand public et à ceux qui souhaiteraient s'initier aux arcanes de la stratégie. Bien au contraire, voici un authentique ouvrage de philosophie, complexe, abstrait, très ardu à lire, mais aussi d'une richesse infinie. Avis aux amateurs. En attendant, les joueurs d'histoire poursuivant des études de philo se doivent de le lire...

NOUVEAU !

La pensée soviétique

Les éditions britanniques Frank Cass viennent de rééditer un des grands classiques de la littérature militaire soviétique de l'entre-deux guerres : ***The Nature of the Operations of the Modern Armies***, de V.K. Triandafilov, auteur mort en 1931, après une carrière dans l'armée tsariste, puis passé dans l'Armée rouge lors de la guerre civile. Publié pour la première fois en 1929, cet ouvrage est considéré comme la base de la théorie militaire soviétique et plus particulièrement des concepts de bataille en profondeur et d'opérations « successives ». De même, l'auteur nous livre ses réflexions sur la guerre future telle qu'il l'envisageait à l'époque. Un ouvrage majeur que tout étudiant en histoire militaire du XX[e] siècle se doit de posséder, et à conseiller à tous les joueurs amateurs de simulations à l'échelon opérationnel.

Epopée navale

Les éditions France-Empire publient actuellement une série intitulée : ***Marins de France au combat***, et qui est l'œuvre du contre-amiral Hubert Granier. Trois tomes sont déjà parus : 1200-1610, 1610-1715 et 1715-1789 (ce dernier tome sera en librairie le 12 octobre ; trois autres sont en préparation). Outre le très agréable aspect « roman d'aventures », toujours présent dans les ouvrages d'histoire maritime, on dispose là d'une mine de scénarios pour les joueurs de combats navals avec figurines ou pour les adeptes du classique *Wooden Ships & Iron Men*.

Exercice de combat

Enfin, notre dernier ouvrage aurait presque pu trouver sa place dans la rubrique *Nouveautés jeux*. ***Infantry Combat : the Rifle platoon***, de John F. Antal (Presidio Press) est en effet un véritable *Livre dont vous êtes le héros*, mais ici, il ne s'agit pas de princesse à délivrer mais d'un véritable combat d'infanterie à livrer. Vous êtes chef d'un bataillon d'infanterie légère américaine confronté à l'assaut d'un ennemi mécanisé quelque part dans le Proche-Orient. Utilisant le système bien connu des renvois de paragraphes et quelques tirages aléatoires, ce livre vous plonge dans le combat d'infanterie moderne. De la demande d'appui d'artillerie au placement de vos sections de combat, tout dépend de vous. L'auteur, ancien de la Corée et instructeur à fort Irwin, connaît son affaire. Cet ouvrage fait suite à *Armor Attacks*, dans la même veine. Un régal ! ❐

NOUVEAU !

STRATEGIE INFORMATIQUE

En attendant les sorties exceptionnelles annoncées de part et d'autre, les deux nouveautés de ce mois sont des versions remaniées de jeux déjà existants. Cela n'enlève rien à leur intérêt propre mais nous laisse un peu sur notre faim.

Par Omar JEDDAOUI et Théophile MONNIER

Les rouges contre les bleus, à la mode *Perfect General II*. A part les améliorations graphiques et le plus grand nombre de scénarios, *PG II* est pratiquement similaire à la première version.

PERFECT GENERAL II

Certains d'entre vous connaissent peut-être déjà *Perfect General* (I), une bonne petite simulation sans prétention, facile à utiliser, supportant la connexion par Modem et permettant d'initier un large public à la pratique des jeux d'histoire informatisés. Le défaut principal de *Perfect General* version première était son interface graphique très rudimentaire. Ce défaut est désormais corrigé puisque ***Perfect General II*** propose des graphismes SVGA de très bon aloi, avec plusieurs niveau de zoom. La documentation a également été revue selon les mêmes principes et le livret de règles fourni est très complet.

Pour ceux qui ne connaissent pas, *Perfect General* est une simulation tactique « générique » — c'est-à-dire qui ne se déroule pas dans un cadre historique précis — et qui utilise un système de combat-tir-mouvement assez original. Si l'historicité n'est pas le point fort de ce jeu, la jouabilité et la convivialité en sont les principaux atouts.

Les mécanismes

Perfect General II utilise un système de feu de réaction : chaque action du joueur actif peut-être sanctionné par un tir de réaction du joueur passif. Cela met certes du piment dans le jeu mais, en revanche, ralentit quelque peu le cours de la partie puisque les mouvements doivent se faire hexagone par hexagone avec un délai suffisamment long (mais paramétrable) pour laisser à l'adversaire l'opportunité de réagir. Il n'est évidemment pas possible de reprendre un mouvement et une planification rigoureuse est donc demandée.

On trouve différents type d'infanterie (infanterie simple, équipe bazooka, génie, mitrailleurs) et de véhicules (automitrailleuses, blindés légers, moyens, lourds et chars « éléphants »). Tous les blindés peuvent transporter de l'infanterie et faire des assauts blindés sur l'infanterie adverse. Plus les blindés sont lourds, plus ils vont lentement, tirent loin et encaissent (logique non ?).

L'artillerie est légère, lourde ou mobile... et couvre l'aviation (qui n'est traitée que comme de l'artillerie volante). Les cibles de l'artillerie se désignent un tour à l'avance (ce qui requiert donc un minimum de planification), sauf pour l'artillerie mobile qui tire immédiatement et se déplace en prime. Les autres types d'artillerie doivent choisir entre le tir et le mouvement.

La portée de tir d'une unité est variable et dépend non seulement de l'unité mais aussi de sa cible. En règle générale, plus une unité est puissante, plus elle tire loin, et plus une cible est puissante plus la portée « utile » à laquelle elle peut être engagée est faible. Lorsque le tir est possible, l'ordinateur le signale et fournit les probabilité de succès. L'ordinateur sélectionne par défaut la cible la plus facile à toucher, mais on est libre de tirer ailleurs. Le terrain intervient en fournissant une protection plus ou moins efficace, voire en bloquant les tirs.

En cas de succès, la cible subit un pourcentage de dégât, jusqu'à l'élimination, qui dépend là encore de la puissance comparée du tireur et de la cible. Les unités endommagées gardent l'intégralité de leur potentiel de mouvement et de leur puissance de feu et peuvent se faire « réparer » dans les villes amies.

Ajoutons enfin que le tir devient plus difficile durant les tours de neige, pluie ou brouillard et qu'ils sont interdit pendant les tours de nuit (ce qui est un peu abusif).

Un soupçon d'histoire

A partir de ces principes — somme toute forts simples — *Perfect General II* propose une variété de scénarios (plus d'une cinquantaine). Certains sont « historiques », à savoir qu'ils portent le nom d'une bataille célèbre et que la géographie du lieu est plus ou moins respectée (on trouve des rivières et des bois dans le scénario Khafji censé représenter la fameuse escarmouche en Arabie Saoudite !) mais la plupart sont entièrement fictifs. Les deux camps disposent de points d'achat qui leur permettent de constituer leur armée (pour donner une idée de l'échelle des valeurs, l'infanterie coûte 1 point, le blindé lourd 12 points, l'artillerie lourde de 20 points). La victoire dépend d'objectif à contrôler. A chaque tour, le joueur qui est seul à contrôler un objectif (en général, il s'agit d'une ville) reçoit les points de victoire correspondant. En fait, pour évacuer les problèmes d'équilibre, *Perfect General* propose de jouer chaque scénario en aller-retour et les points de victoire des deux parties sont cumulés automatiquement pour désigner le vainqueur.

Ludique !

C'est le qualificatif approprié pour définir *Perfect General II*. D'un maniement simple, il permet d'illustrer quelques principes fondamentaux de stratégie (planification, feu et mouvement, allocation de ressources, etc.). L'option « aveugle » (vous ne voyez que ce que voient vos unités) permet d'ajouter un élément de surprise indispensable. Couplé avec le jeu par modem (ou null modem) cela fait de *PG II* l'une des simulations les plus amusantes du moment, bien que certains points de l'interface restent encore à améliorer.

Par contre, le contexte historique est à peine présent. Aucune différence n'est faite entre les unités selon les époques, et aucun élément d'organisation, de commandement ou d'échelle des unités n'est donné. Les scénarios dits historiques n'offrent en fait que des simulations simplistes. Il est donc dommage que ce système, ludique et plaisant, n'ait fait l'objet d'une orientation plus historique, à la *Panzer General* oserait-on dire, avec un minimum de recherche et un cadre moins abstrait.

EMPIRE II

Le jeu d'histoire universel, qui couvrirait toutes les guerres de l'humanité avec le même système de règles et des possibilités de scénarios infinis, est un vieux rêve, qui débouche malheureusement souvent sur des systèmes abstraits et inadaptés. ***Empire II : The Art of War*** propose pourtant un système « toutes époques » simple et abouti.

Transposition stricte des jeux d'histoire classique, *Empire II* propose deux séquences de jeu, soit en alternance, soit en simultané. En alternance, le joueur fait bouger toutes ses unités l'une après l'autre, et les combats et les tirs sont résolus immédiatement. En simultané, les deux camps donnent leurs ordres à toutes leurs unités, qui agissent ensuite toutes en même temps. Pour combattre, une unité reçoit simplement l'ordre d'avancer sur l'ennemi, il n'y a pas de fonction propre au combat. Les unités disposent d'une capacité de mouvement et d'une force de combat, qui diminuent avec les pertes. A partir d'un certain niveau de pertes, l'unité se démoralise et s'enfuit.

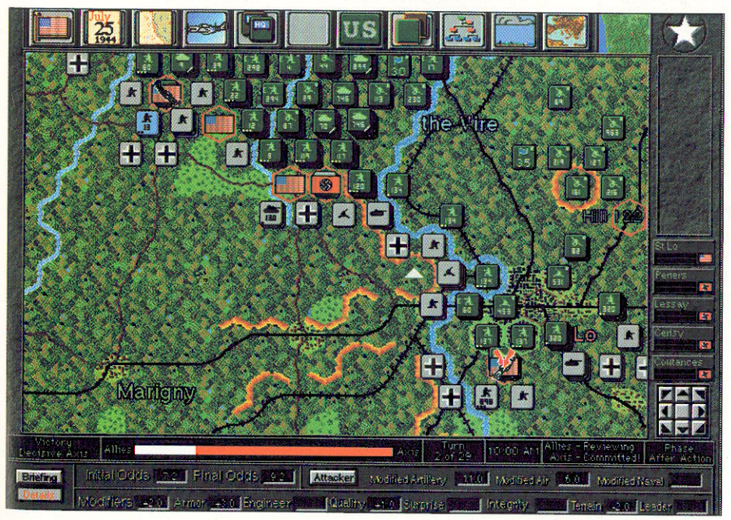
Sur cette base extrêmement simple, *Empire II* propose de nombreux scénarios, qui vont de la bataille d'Arbela au campagne de l'Afrikakorps, plus quelques scénarios futuristes ou fantastiques. L'ensemble donne une simulation très simple, et les batailles, quelle que soit l'époque, se déroule exactement selon les mêmes principes. Dans l'absolu, les unités sont très variées, puisque l'on trouve des éléphants de guerre, des chevaliers français, des cuirassiers de l'Empire ou des blindés, mais en fait, seuls les paramètres de mouvement, la capacité de tir et la force de combat changent, et aucune capacité spéciale ne différencie ces unités. Heureusement et évidemment, les batailles, selon le type de terrain, les positions adverses et les conditions de victoire sont diversifiées et le jeu, sans prétention, agréable à pratiquer.

Le graphisme des unités et l'environnement sonore sont plutôt sobres, et la représentation du terrain est très moyenne. L'élément probablement le plus pertinent d'*Empire II* est la capacité de combat des unités les unes par rapport aux autres. Comme dans certains jeux classiques (*SPQR* ou *DBM*), les unités reçoivent des bonus ou des malus au combat quand elles engagent certaines unités adverses. Par exemple, les archers anglais à Azincourt bénéficient, contre la cavalerie française, d'un bonus au tir, alors qu'à l'inverse, les chevaliers bénéficient d'un avantage en mêlée (la piétaille...).

Empire II dispose également d'un éditeur de scénarios, où tous les éléments sont entièrement paramétrables. Le terrain peut être généré aléatoirement et une bibliothèque d'unités permet de choisir des unités types pour une période donnée. Plusieurs paramètres doivent néanmoins être définis et la création complète d'un scénario n'est pas aisée, surtout pour obtenir des parties équilibrées. Un système de points d'achat aurait été bien plus pratique, la création d'un scénario pouvant demander presque plus de temps que la bataille elle-même. On peut indiquer que de nombreux scénarios, réalisés par des adeptes du jeu, sont disponibles sur Internet.

Dans l'ensemble, *Empire II* est un jeu plaisant, avec des parties rapides contre un ordinateur assez combatif. Par rapport aux autres jeux actuels, il accuse néanmoins un sérieux retard, sur le plan graphique, mais aussi sur le système de jeu. Des options de commandement, d'orientations des unités, de capacités spéciales, disponibles selon les époques, auraient ainsi admirablement complété cette bonne base.

La bataille d'Antietam sur Empire II.



La bataille de l'offensive Cobra, dans *America Invades*. Le graphisme du terrain a été légèrement amélioré, surtout par rapport au premier module de la série, *Utah Beach*.

EN BREF

America Invades

Dernier module de la série *World at War*, ***America Invades*** traite de l'ensemble du front américain du débarquement. Il étend le module *Utah Beach*, mais on regrette de ne n'y trouver aucun scénario sur l'action des parachutistes le 6 juin. La densité de pions pour la campagne complète dépasse le raisonnable et ce module est probablement le plus monstrueux de la série, et le moins passionnant.

Panthers in the Shadows

Faisant suite à *Tigers on the Prowl*, ***Panthers*** est une simulation tactique des combats sur le front Ouest pendant la Seconde guerre mondiale. Conçu par Scott Hamilton, un passionné qui travaille en solitaire, *Panthers* est extrêmement détaillé, presque à l'excès, mais souffre d'une présentation beaucoup trop artisanale et d'une interface très pénible à utiliser. Tous les éléments tactiques et techniques du combat sont pris en compte, avec un souci du détail qui n'a pas d'équivalent, même dans *ASL* (!), mais il faut une forte dose de patience et de volonté pour en profiter. Ce jeu est très difficilement disponible en France. ❐

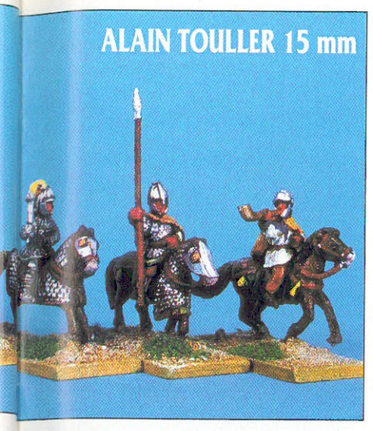
NOUVEAU !

LA GRANDE PARADE DES FIGURINES

Par Marcello KRAMER
Photos Olivier SAINT LOT

Ci-contre.
Parmi les grandes civilisations de la période antique-médiévale, les peuples de l'Inde constituent pour les joueurs une énigme d'utilisation toujours renouvelée, tant ils offrent de solutions différentes aussi bien pour la constitution de l'armée que pour sa manipulation sur la table. Une constante cependant : les unités d'éléphants. Parmi cette gamme, voici un modèle destiné au général (parasol blanc) et celui utilisé par la troupe. *(Peinture Marcello Kramer)*

Ci-contre.
Une grande première ! Il n'existait pas de figurines en 15 mm pour jouer les armées khmères. Composée de solides éléphants et d'une infanterie lourde en ordre dispersé, cette armée comblera les amateurs d'exotisme. Toutes les références nécessaires à la constitution de l'armée existent, comme la cavalerie noble, les gardes féminines ou les plus modestes javeliniers, présentés ici. *(Peinture Marcello Kramer)*



Ci-contre.
De toutes les périodes de l'histoire de Rome, le Bas Empire est celle qui offre les plus larges possibilités de composition d'armées. Notre sculpteur national, Alain Touller, présente plus de cinquante références différentes d'infanterie et de cavalerie pour constituer cette armée, sans compter l'artillerie et les bagages, d'une taille parfaitement compatible avec la plupart des autres marques. Le Bas Empire, période où le christianisme devient religion d'Etat, s'étend de la fin du III[e] siècle (réorganisation de l'Empire) la fin de l'Empire au V[e] siècle. *(Peinture Dominique Wauquier)*

Ci-contre.
Hissez le drapeau noir et à l'abordage ! Ces très belles figurines permettent de revivre les aventures des pirates de la Tortue, qui écumèrent les Caraïbes durant tout le XVII[e] et le XVIII[e] siècles. C'est maintenant à votre tour de piller les riches galions espagnols, « cuiller à pot » à la main. Pas de quartier ! Ce type de figurines, surtout sur ce thème, convient parfaitement au jeu d'escarmouche, pas si éloigné que ça du jeu de rôle. *(Peinture Christophe Caillaud)*

NOS PRIX AU PLUS BAS !!!

DEMANDEZ VITE NOTRE NOUVEAU TARIF DE JUIN 1995.

Coupon à retourner à :
GUERRE & PLOMB
Distributeur MINIFIGS
BP 4031
69615 Villeurbanne Cedex

Nom, prénom : .....
Adresse : .....
.....
.....Tél. : .....

Souhaite recevoir :
- ❒ le lot " DECOUVERTE MINIFIGS " (notre sélection de 5 fig.) : 30 FF
- ❒ le tarif Guerre & Plomb : gratuitement
- ❒ le catalogue MINIFIGS : 35 FF

OLD GLORY
« Simply the finest* »
(* simplement le meilleur)

Institute House
New Kyo
Stanley,
Co. Durham, DH9 7TJ
ANGLETERRE
Tél. : (Int. 44) 1207.28.33.32
Fax : (Int. 44) 1207.28.19.02

Les figurines **OLD GLORY** sont disponibles à l'adresse ci-dessus ou en France chez :
Champ de Mars
11, rue de Sévigné
75004 PARIS
Tél. : (1) 48.04.01.02.
Si vous voulez les meilleures figurines en 15, 20 et 25 mm, choisissez des **OLD GLORY**

Frais de port : **Royaume-Uni** et Forces armées britanniques en Allemagne : 10% du montant total de la commande. **Europe** : 25% du montant total de la commande. **Hors-Europe** : 50 % du montant total de la commande. Nous acceptons les cartes *Visa et Mastercard.* Chèques bancaires à l'ordre de *Old Glory Corporation.* Notre dernier catalogue est disponible sur simple demande contre 1 £ + une enveloppe grand format (avec 1 coupon réponse international).

FIGURINES CONTENANT DU PLOMB
NE CONVIENNENT PAS AUX ENFANTS EN BAS AGE

FEODAL
Conception & fabrication d'éléments de décors 15 et 25 mm.
(Réalisation de commandes personnalisées de 6 à 30 mm, devis gratuit).
15 mm : Antiquité, Moyen Age, Renaissance (architectures civiles & militaires)
25 mm : Moyen Age (fortifications, machines de guerre...)
Catalogue contre 10 F (remboursé à la commande)
FEODAL, 2, rue Bodiguel, VV5, 44000 Nantes
Tél & fax : 40.08.29.35.

Alain Touller Figurines
CREATEUR ET FABRICANT EN 15 ET 25 MM

NOUVEAUTES SEPTEMBRE, OCTOBRE 15 mm :
France 1[er] Empire : toute la cavalerie française, nouvelle gravure
Artillerie à cheval ligne
Pologne 1[er] Empire : artillerie à cheval
Byzantins XI, XII[e] siècle
Féodaux XI[e] siècle : Barbares, Francs, Goths

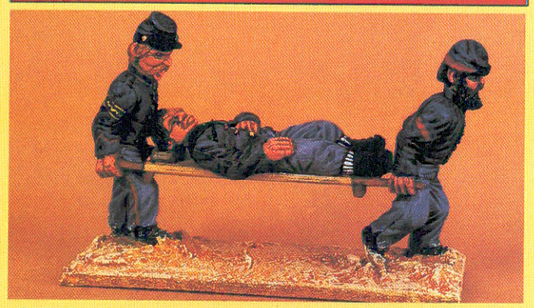
Vente par correspondance. Catalogue disponible contre 3 timbres.

ALAIN TOULLER FIGURINES
210, chemin de la Tourraque
06640 Saint-Jeannet
Tél. : 92 11 01 21

MUSEUM MINIATURES
17, Hilderthorpe Rd Bridlington YO15 3AY
ANGLETERRE
Tél./Fax : (Int. 44) 1262.67.04.21.
Figurines 15 mm pour le jeu d'histoire :
Guerre civile américaine - Moyen Age - Premier Empire - Guerriers nus (Celtes, Pictes, etc.) - Grecs - Romains - Mongols - Chinois - Normands - Vikings.

JEUX DESCARTES WAGRAM
DESCARTES BOUTIQUES
LE SPÉCIALISTE DES JEUX ET DES FIGURINES HISTORIQUES
TOUTES LES ÉPOQUES, TOUTES LES ÉCHELLES...
6, RUE MEISSONIER, 75017 PARIS
TEL. : 42.27.50.09 FAX : 42.27.20.81

LA GUERRE CIVILE AMERICAINE



DIXON 25 mm Lot n° 1 :
1 porte-étendard, 3 musiciens (1 tambour et 2 cuivres), 1 officier tirant, 1 officier saluant, 2 piétons, 1 officier blessé et brancardiers avec blessés sur civière. 108 F

ANTIQUITÉ

ESSEX 15 mm
Lot n°2a : CARTHAGINOIS (4 éléphants avec équipage, 35 cavaliers et 72 piétons) . . . . . .360 F
Lot n°2b : ROMAINS CAMILLE (23 cavaliers et 124 piétons) . . . . . .360 F

LES JEUX MICRO-INFORMATIQUE

Opération CRUSADER
Jeu de simulation historique
Le théâtre d'opération se situe sur les bords maritimes de la Libye et de l'Egypte, le 18 novembre 1941 (version anglaise)
Lot n°3a : version MacIntosh . . . . . 489 F
Lot n°3b : version PC . . . . . .489 F

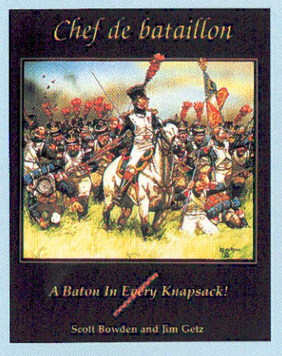
STALINGRAD
Jeu de simulation historique. Combat durant la deuxième guerre mondiale sur le front de l'est en 1942-1943 (version anglaise)
Lot n°4 : version PC . . . . . 489 F

WARGAME

LOS ARAPILES
Wargames sur la bataille de Salamanque de 1812 (version anglaise). La version française du livret contenant le système de jeu est fournie.
Lot n°5 : . . . . . .465 F

Participation aux frais de port (envoi recommandé ou Colissimo) **40,00 F**
Ci-joint mon règlement de ..... **F**
à l'ordre de **JEUX DESCARTES**
Nom ..... **Prénom** .....
Adresse .....
.....
Code postal ..... **Ville** .....
Tél. : ..... VVSEPT

NOUVEAUTES REGLES



Chef de bataillon

Les amateurs de la règle stratégique *Empire* trouveront dans les caractéristiques nationales de ***Chef de Bataillon*** des points communs avec leur règle favorite, car elles sont l'œuvre des mêmes auteurs américains. Les similitudes s'arrêtent là, car les buts de simulation sont diamétralement opposés

Avec *Chef de Bataillon*, nous entrons dans le domaine du jeu subtactique, où le joueur se focalise seulement sur quelques centaines de mètres du champ de bataille. Prévue au 1/5, 150 figurines représente l'équivalent... d'un seul bataillon à effectifs normaux. Sur la table, le joueur n'est donc plus un général... mais un chef de bataillon. *CQFD* !

La présentation du livret de 250 pages — en anglais —, est luxueuse et très professionnelle, comme toujours chez Emperor's Headquarters; c'est la moindre des choses à près de 300 FF l'exemplaire. Le tout fourmille de bonnes idées, dont une trentaine de diagrammes de changements de formation, mais l'ensemble paraît bien indigeste. Les auteurs ont beau vanter la jouabilité de leur progéniture, j'avoue que je reste pour l'instant perplexe et dubitatif : la contemplation des 22 (!) tableaux nécessaires pour la seule résolution des tirs d'artillerie laisse songeur...

Premier Empire

Prévue pour le 1/40 et le combat à l'échelle de la division interarme, cette nouvelle règle tactique pour la période napoléonienne est avant tout une œuvre collégiale, réalisée sous l'égide de la Fédération française de jeu d'histoire et de son représentant, Jean-Christophe Raguet, vieille moustache du jeu napoléonien.

Fruit d'un large débat d'idées, ***Premier Empire*** se veut avant tout une règle de compétition, spécialement mise au point pour la Coupe de France qui se déroule chaque année au Château de Vincennes. Outres les règles proprement dites, elle comporte un système de budget, des caractéristiques nationales poussées et plus de 200 listes d'armées. Deux feuilles cartonnées pour les tableaux de résumés et quatre pour les différents marqueurs accompagnent les 80 pages du livret.

D'un rapport qualité/prix sans équivalent, didactique, bien construite, *Premier Empire* peut être abordée par tous, y compris les débutants. Elle est disponible dans les boutiques spécialisées au prix de 40 FF ou par correspondance, contre un chèque de 45 FF à l'ordre de la FFJH, en écrivant à J.-C. Raguet, rés. André Morel, esc. 2, apt. 223, 134, rue St-Denis, 93100 Montreuil-sous-Bois.

DBM version 1.2

Dans le monde des DBM-istes, la nouveauté de l'été est une simple feuille recto-verso regroupant les amendements officiels qui portent *DBM* à la version 1.2. Comme chaque fois, ce mini-remaniement apporte son lot de bonnes ou mauvaises nouvelles... suivant votre armée de prédilection.

Les grands perdants sont sans conteste les archers — surtout les (X) — qui, toujours redoutables au tir, perdent de leur prestance au corps-à-corps face aux fantassins lourds. Parmi les gagnants, les cavaliers qui, dans des conditions normales, ne sont plus détruits par les lanciers et les piquiers.

Les mouvements sont clarifiés et il devient plus difficile de s'infiltrer dans un trou de la ligne adverse, de faire des déplacements tactiques irréalistes mais légaux... et payants. Enfin, grâce à quelques adaptations mineures mais lourdes de conséquences, la protection des bagages et des camps devient une priorité pour tout général avisé.

La traduction officielle de *DBM* devrait paraître — enfin ! — avant Noël. Elle correspondra à la version 1.2 et devrait inclure, en sus de l'édition anglaise, la traduction des quelques pages qui précèdent chaque livret des listes d'armées.

De Bellis Renationis

DBR est la nouvelle règle WRG pour les combats « Renaissance », de 1494 à 1700. Bien entendu, les grands principes de simulation s'inspirent de ceux mis en place pour *DBM*, sans pour autant en être une pâle copie. Une réelle réflexion a été menée pour rendre les spécificités du combat de cette période. Ainsi la ligne de bataille n'est plus aussi monolithique, une armée évoluant en groupes indépendants plus facilement que sur une table *DBM*. Autre exemple avec les arquebusiers et les piquiers qui reçoivent un bonus en mêlée face à la cavalerie lorsqu'ils se soutiennent mutuellement : le joueur a tout intérêt à employer des tactiques historiques pour accroître l'efficacité de son armée.

Complément indispensable, le premier livret des listes d'armées paraît en même temps que *DBR*. Vous y découvrirez 48 listes pour — entre autres — les Guerres d'Italie et de Religion, les affrontements contre les Turcs et, plus exotiques, les armées extrême-orientales et celles des Amériques, dont des « Français du Canada » et de surprenants « Boucaniers ». Vivement la suite. ❐

Jean-Philippe IMBACH

ELLERBURN ARMIES **Figurines et accessoires Hinchliffe 25 mm**
Notre gamme comprend : *Napoléoniens - Campagne d'Espagne - Guerre de Sept ans - Guerre d'Indépendance américaine - Guerre de Sécession - Médiéval - Antique - Renaissance - Troupes coloniales britanniques -*
Figurines de personnalités, équipements pour toutes périodes. Plus de 2 000 figurines disponibles !
Prix : £ 0.45 par figurine, chevaux : £ 0.60, équipements, à partir de £ 2.15 Catalogue : £ 1.50
ELLERBURN ARMIES
Boxtree, Maltongate, Thornton Dale Nr Pickering
N. Yorkshire YO18 7SD ANGLETERRE Tél. : 1751.47.42.48. - Fax : 1751.47.72.98.
Service de vente par correspondance express dans le monde entier; nous acceptons toutes les cartes de crédit international. Nous ne facturons que les frais de port strictement nécessaires. Service de peinture par spécialistes possible.

Ci-dessous.

Plutôt que de représenter des soldats de l'Empire en grande tenue, Falcon nous propose plusieurs variantes en 15 mm de troupes en tenue de marche. En plus d'une série « Retraite de Russie », sujet qui nous fend le cœur, il existe trois variantes de cavaliers qui peuvent, au choix de l'utilisateur, représenter des hussards, des chasseurs, des chevau-légers, des cuirassiers, des dragons ou des lanciers et dont certains exemplaires figurent ici. L'absence de figurines de commandement dans cette série est un peu regrettable, les modifications des figurines de base à cet effet n'étant pas toujours évidente. *(Peinture Frédéric Thomasson)*

Ci-dessus.

Ces fantassins anglais du régiment des Buffs — unité qui a combattu à Waterloo — font partie de la série *Foremost Range* de l'éditeur Ellerburn, qui commercialise les figurines Hinchliffe 25 mm. Cette gamme comprend une grande variété de poses et se prête particulièrement à des dioramas, comme ici, mais aussi pour composer des plaquettes de troupes très variées. Cette scène est bien dans l'esprit de la *Thin Red Line* chère à l'infanterie anglaise, une défense opiniâtre basée sur les qualités de cran et la discipline de feu du fantassin anglais.

Ci-contre.

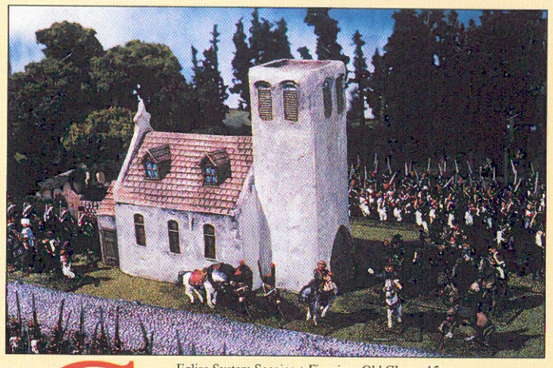
Sous l'Empire, les chasseurs à cheval étaient de tous les combats. En hommage à cette troupe admirable, nous présentons ici une version tardive du 5e régiment de chasseurs à cheval, avec étendard et trompette, d'une qualité et d'une diversité de poses toujours irréprochables chez Wargames Foundry. *(Peinture Christophe Caillaud)*

Ci-dessus.

La marque Irregular, malgré la très grande richesse de sa production, n'avait encore jamais proposé de figurines du Premier Empire en 15 mm. Aujourd'hui, c'est chose faite. Fierté nationale oblige, et à notre grand dam, ce sont des Anglais qui sont proposés, avec ces six premières références sous les ordres, comme il se doit, d'un officier de grande classe. *(Peinture Frédéric Thomasson)*

Ci-dessous.

Le choix de figurines pour composer une armée suédoise de l'Empire est hélas limité, tant par le peu de marques qui ont exploité ce créneau que par la complexité d'organisation de cette armée. Falcon a cependant relevé le gant et nous propose aujourd'hui un choix très large, pour couvrir les deux périodes 1808-1809 et 1813-1814. Voici un train d'artillerie de 1813-1814, dont tous les chevaux sont montés, et deux dragons légers du régiment de Smaland. *(Peinture Marcello Kramer)*



Eglise System Scenics + Figurines Old Glory : 15 mm

Navires et Décors : Langton Miniatures 1/1200

CHAMP DE MARS

Le magasin du jeu de simulation historique

11, rue de Sévigné, 75004 Paris. Tél : (1) 48.04.01.02. Ouvert du mardi au samedi de 11 h à 19 h. (métro : Saint-Paul)

FIGURINES 6 À 25 MM : Old Glory, Front Rank, Battle Honours, Gladiator, Heroic & Ros, Dixon, FAA, TTG, Polly Oliver, Wargames Foundry et sélections de Minifigs et de Freikorps.
MODELES RÉDUITS GHQ ET LANGTON : véhicules 1/285, navires 1/1200 (à voile) et 1/2400 (XXe siècle). **DÉCORS** : arbres, maisons, fortifications, etc.
Règles de jeu, librairie historique (Osprey, MAA : 85 FF). Peinture de figurines et de décors sur commande.

NOUVEAUTES : **Wargames Foundry** 25 mm : canon bavarois, obusier britannique, suite Haute Antiquité et guerres d'Afghanistan XIXe siècle.
Old Glory 15 mm : Prussiens, généraux guerre de Sécession (4 paquets), attelages 1er Empire
25 mm : guerres des Gaules, Guerre de 7 ans
Hallmark 1/6000 : navires 1ère guerre
Gladiator 15 mm : Perses islamiques et Mongols, personnages pour camp DBM
Kennington 20 mm : 1er Empire, compatibles avec figurines Revell
Two Dragons 15 mm : Samouraïs, avec petits livrets pour peinture et organisation
DBR : règle époque Renaissance, même fonctionnement que DBM !

JEUX D'HISTOIRE SUR CARTE
Vente également par correspondance.
Catalogue noir et blanc 25 mm et catalogue noir et blanc autres échelles (40 FF franco chacun, avec plus de 70 pages).

La société Rek Editions propose le jeu d'histoire Héroïka

Héroïka. Le seul jeu d'histoire et de stratégie breveté pour figurines sur hexagones modulables, soutenu par l'Association des clubs Héroïka de France.

REK. Importateur et distributeur national de figurine en plomb 15 et 25 mm *Minifigs* (gros, demi-gros, détail). Possibilité de commander la figurine 15 ou 25 mm à l'unité.

Les prix les plus bas de France, le meilleur service après-vente, le spécialiste des décors de champs de bataille.

Distributeur des marques : Touller - Pont- Métal Modèles - Les petits soldats de France.

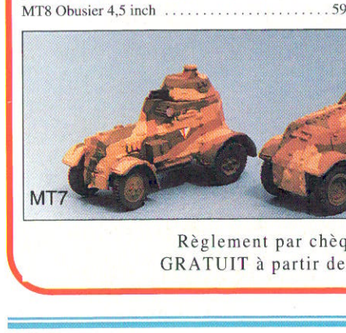
Recevez gratuitement notre catalogue en appelant le

(16) 21 05 28 11 (sept jours sur sept)

REK
64, rue de Bruxelles
62520 Le Touquet

R. C. 351 758 487

LA GUERRE DE SECESSION — DIXON 25 mm



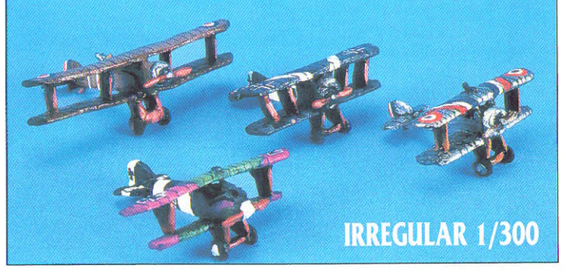
Chez Dixon, principal illustrateur de la guerre de Sécession en 25 mm, ces deux membres d'un orchestre sont destinés à accompagner les marches triomphales des armées. On retrouve dans cette nouvelle gamme le luxe de détails coutumier chez ce fabricant. *(Peinture Christophe Caillaud)*

LA GUERRE DE SECESSION — FALCON 25 mm

Ci-dessus.

Voici du nouveau en 25 mm dans la période de la guerre de Sécession. En effet, après un petit retard dû à un événement heureux dans sa famille, Barry Hill nous a fait parvenir la totalité des nouvelles références de la marque. La finesse de sculpture et la grande richesse des positions nous ont incité à faire peindre très vite et à vous présenter ces quelques exemples de fantassins du Nord ou du Sud, ainsi qu'un officier et un sous-officier. Une série promise à un bel avenir. *(Peinture Christophe Caillaud)*

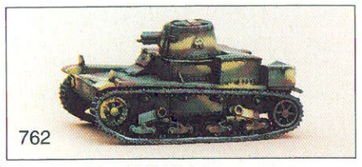
LA PREMIERE GUERRE MONDIALE — IRREGULAR 1/300



Saurez-vous faire mieux que les généraux polonais en 1939 et déjouer la « Blitzkrieg » ?

EXO KIT vous propose 4 modèles originaux des principaux chars polonais, ainsi que de nombreux autres modèles et figurines des marques SHQ et BW Models pour vous permettre de reconstituer l'Armée Polonaise de 1939.

VENTE PAR CORRESPONDANCE — **CATALOGUE 20 mm/ 1/76 contre 30 F**


762

SHQ Miniatures
Kits Whitemetal 1/76e

MT2 Canon Bofors 37 mm	45 F
MT6 Automitrailleuse WZ29	99 F
MT7 Automitrailleuse WZ34	79 F
MT8 Obusier 4,5 inch	59 F

764

EXO KIT Kits résine 1/76e

761 V A U 33 bi-tourelles	115 F
762 V A U 33 Mono tourelle	115 F
763 7TP bi-tourelles	115 F
764 7TP Mono tourelle	115 F

Set spécial de 4 (un de chaque) 420 F

763

BW Models (extrait)
Kits et figurines white metal 1/76e

CP1 Lanciers (x6)	90 F
CP5 Taczanka, attelage/MG WZ37	90 F
AP9 75 mm/roues bois et servants	65 F
IP13 Mortiers et servants	30 F
BP14 Tankette TK3	50 F

MT7 MT6

CP1

Règlement par chèque ou CB à l'ordre d' **EXO KIT**. Frais de port 10% (minimum 20F).
GRATUIT à partir de 1000 F. **14, rue du Moulin d'Etif, 95500 Gonesse. Tél. (1) 39.87.38.95.**

RemarK

UN GRAND CHOIX DE FIGURINES
AU MEILLEUR RAPPORT QUALITÉ PRIX

Saxons 1812. (Figurines Falcon 25 mm, peinture Christophe Caillaud).

Toutes échelles : 6, 15, 25 mm.
Toutes périodes : de l'Antiquité à la Seconde Guerre mondiale.
Figurines : **AB Figures, Chariot, Falcon, Figurehead, Hallmark, Irregular, Toulller.**
Peintures : **Color Party.**
Publications : **First Empire, Miniature Wargames.**

Vente par correspondance et demande de catalogues :

9, rue Thimonnier,
75009 Paris.
Tél. : (1) 42 85 05 35.

Page ci-contre.

Voici de nouveaux destriers pour nos chevaliers du ciel de la Première Guerre mondiale. On reconnait, de gauche à droite : un biplace britannique Bristol Fighter F2B, deux biplaces de chasse allemands Siemens-Schukert et Albatross, et enfin, un biplan de chasse français Nieuport 17, avion sur lequel s'illustrèrent tous les grands as de notre pays, dont Fonck, premier du palmarès français avec 75 victoires, et Nungesser. Ces quelques modèles sont destinés à compléter ceux présentés dans notre précédent numéro. Rappelons qu'il existe, dans cette série, plus de trente références différentes qui devraient satisfaire tous les besoins. *(Peinture Frédéric Thomasson)*

ELITE MINIATURES

Des figurines 25 mm de qualité pour le collectionneur et le joueur.

Notre gamme : Français, Autrichiens, Russes et Prussiens pour l'Empire (1800 à 1809), Saxons (1800 à 1815), Britanniques en Espagne (Empire), Français et Britanniques (Guerre de Sept ans), Celtes et Romains des guerres puniques.

Nos prix : £0,50 par figurine (£0,60 pour figurine à cheval) - Artillerie : £2,50.

Frais d'envoi : 20%. Notre catalogue est disponible contre 3 coupons réponses internationaux ou £ 1,25.

Paiement par carte de crédit accepté.

Elite Miniatures : 26, Bowlease Gardens, Bessacarr, Doncaster, S. Yorkshire, DN4 6AP Royaume-Uni. Tél : (19-44) 302 53 0038

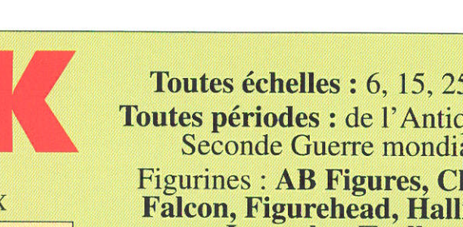
Ci-contre.

Voici une nouvelle gamme très intéressante sur l'armée polonaise de 1939. Dominée par un adversaire supérieur tactiquement et techniquement, attaquée à l'Est par les Soviétiques, l'armée polonaise se défendit avec acharnement, infligeant quelques revers à la Wehrmacht. Ce modèle présente un canon de 75 mm modèle 1897 de Puteaux, le fameux « soixante-quinze » français. Pour plus de détails sur cette pièce d'artillerie, nous invitons nos lecteurs à consulter le dernier numéro de *SteelMasters* (n° 11).

Ci-dessous.

Cet attelage *Taczanka*, équipé d'une mitrailleuse Browning, illustre, lui aussi, la gamme sur l'armée polonaise de 1939. L'attelage à trois chevaux de front — la troïka — est très particulier et typique de cette armée.

L'ARMEE POLONAISE DE 1939 — MMS 1/76



Ci-dessous.

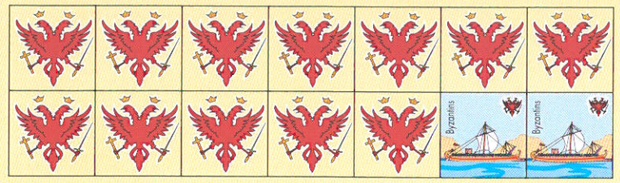
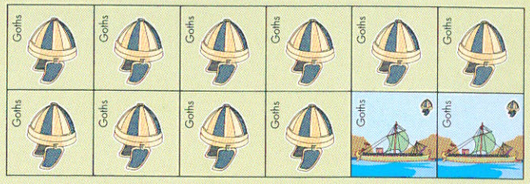
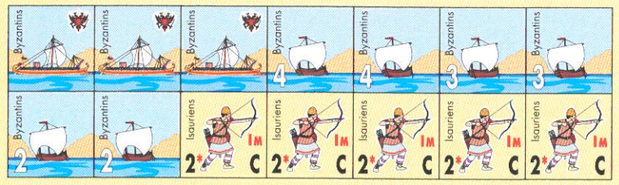
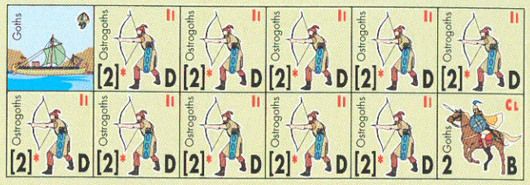
Ce véhicule en *white metal* rassemble deux références MMS : un Horch Flakkraftwagen Kfz 81 et un équipage pour Flak 38 en tenue d'hiver. Un tel véhicule aurait très bien pu prendre place dans notre scénario sur la bataille d'Alsace.

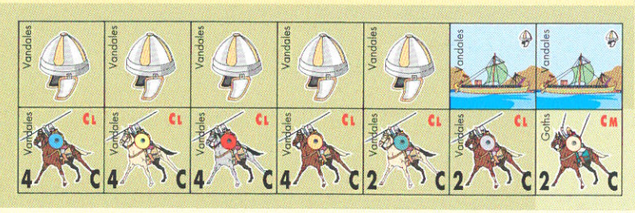
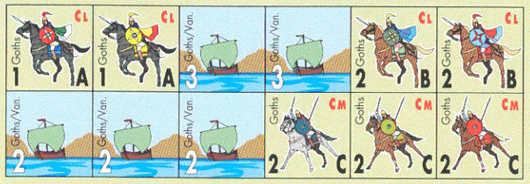
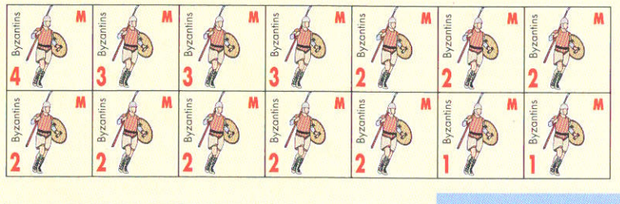
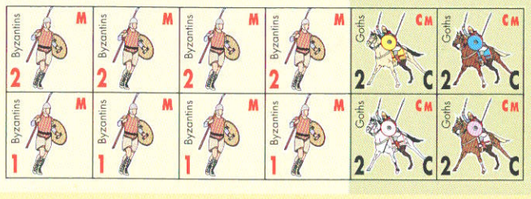
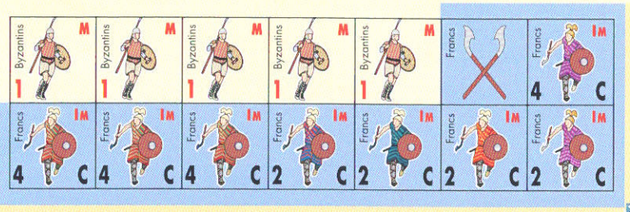
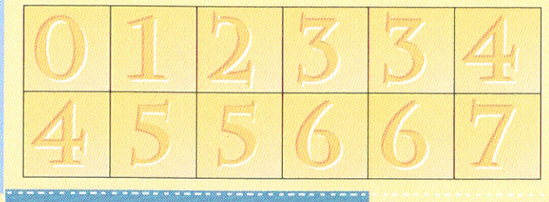
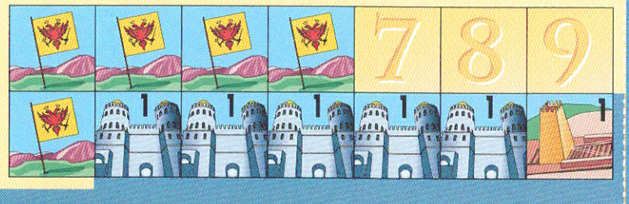
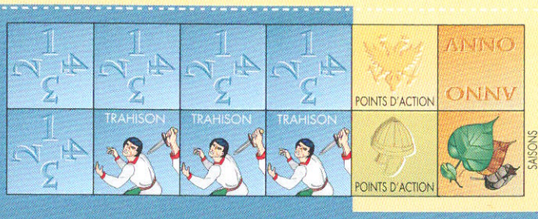
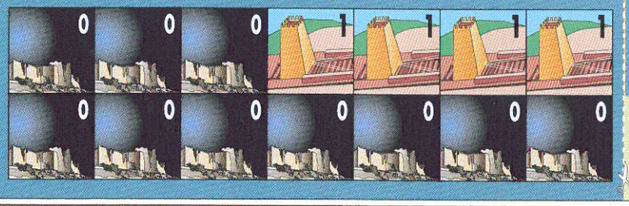
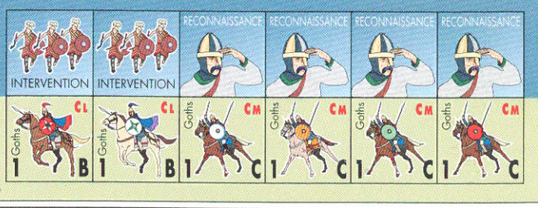
L'ARMEE POLONAISE DE 1939 — MMS 1/76

BATAILLE D'ALSACE — MMS 1/76

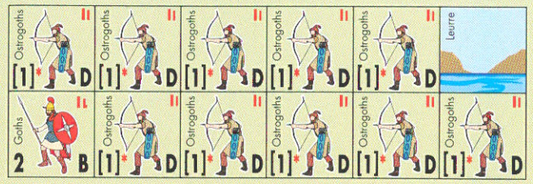
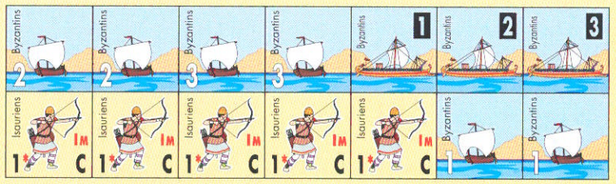
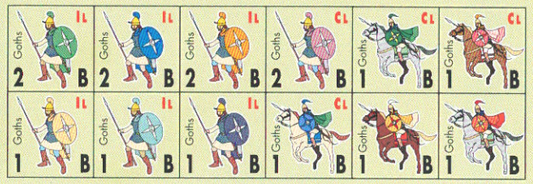
Ci-contre.

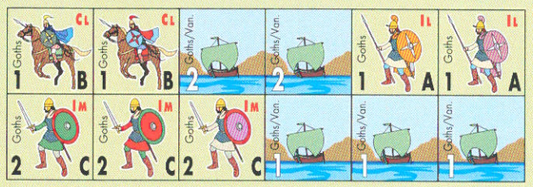
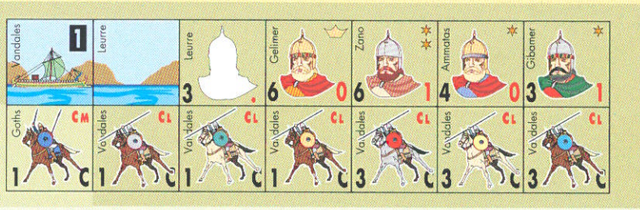
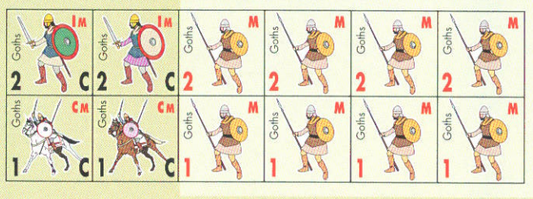
Depuis quelques années, un vent nouveau souffle sur la figurine 20 mm en plastique souple, grâce à la société Revell, qui associe l'originalité de l'inspiration à la qualité de la gravure (on se souvient avec émotion des quatre boîtes sur la guerre de Trente ans !). Même dans les thèmes incontournables comme la Seconde Guerre mondiale, les efforts de renouvellement du genre sont à applaudir : les toutes dernières nouveautés Revell concernent le front de l'Est, avec des Cosaques (17 chevaux, 16 hommes à cheval et un cavalier démonté, 8 attitudes différentes d'hommes et 7 de chevaux), et de l'artillerie de campagne hippomobile allemande. Cette dernière boîte bat tous les records de variété avec 15 personnages *tous différents*, 7 chevaux, un attelage complet avec avant-train et enfin deux Feldhaubitze de 105 : l'un en position attelée, l'autre en batterie, flèches ouvertes. La qualité du détail est proprement stupéfiante, égale sinon supérieure à celle que l'on trouve dans les plus belles maquettes au 1/72.

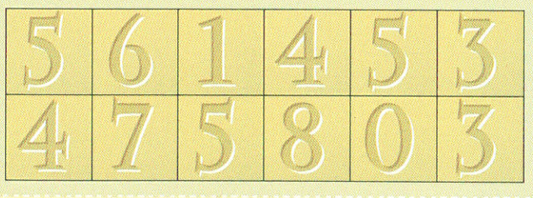
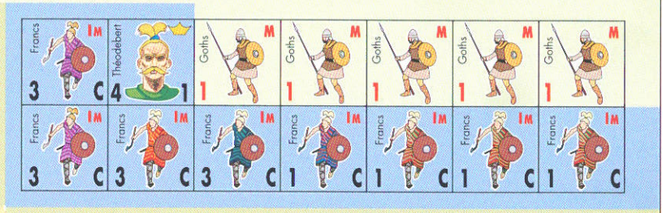
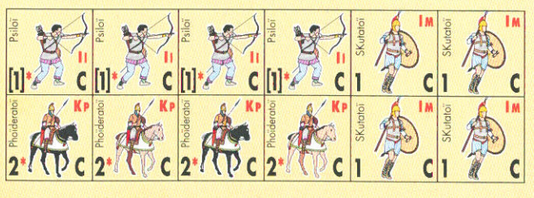
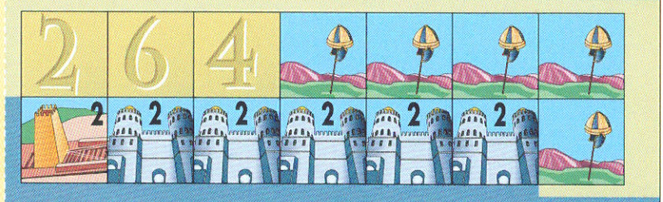
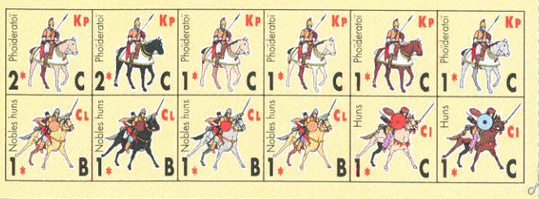
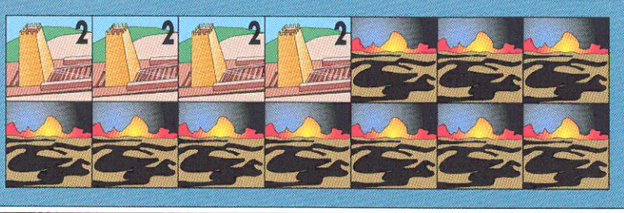





PIONS ET MARQUEURS, **BELISAIRE,** LA GLOIRE DE BYZANCE (recto)

PIONS ET MARQUEURS, **BELISAIRE,** LA GLOIRE DE BYZANCE (verso)

© VaeVictis-Histoire & Collections 1995. Infographie Jean-Marie Mongin, Christophe Camilotte.

Attention : feuillet à photocopier avant de découper les pions au verso.

ORGANISATION DES FORCES OSTROGOTHS ET VANDALES

Volet de dissimulation (à replier vers soi)

Ostrogoths (dans l'ordre de succession des commandants en chef)

Théodahab	Vitigès	Totila	Teia*	Vraïas	Aligern	Victiger	Flotte 1	Flotte 2
Strat. 4 Tact. 0	Strat. 6 Tact. 1	Strat. 7 Tact. 2	Strat. 6 Tact. 1	Strat. 4 Tact. 1	Strat. 3 Tact. 0	Strat. 3 Tact. 0		

* Si Teia meurt alors qu'il commande en chef, les Ostrogoths se rendent.

Vandales (dans l'ordre de succession des commandants en chef)

Gélimer	Zano*	Gibamer	Ammatas	Flotte 1
Strat. 6 Tact. 0	Strat. 6 Tact. 1	Strat. 3 Tact. 1	Strat. 4 Tact. 0	

* Si Zano meurt alors qu'il commande en chef, les Vandales se rendent.

Stratagèmes en réserve

Francs

Théodebert — Strat. 4 Tact. 1

Pion d'action pioché

Compteur des points d'action

15	14	13	12	11	10	9	8
7	6	5	4	3	2	1	0

Attention : feuillet à photocopier avant de découper les pions au verso.

ORGANISATION DES FORCES DE L'EMPIRE BYZANTIN

Volet de dissimulation (à replier vers soi)

Byzantins (dans l'ordre de succession des commandants en chef)

Bélisaire	Narsès	Jean l'Arménien	Mundus	Bessas	Ildiger	Constantin	Pérane
Strat. 8 Tact. 2	Strat. 7 Tact. 1	Strat. 6 Tact. 1	Strat. 4 Tact. 0	Strat. 5 Tact. 1	Strat. 4 Tact. 1	Strat. 3 Tact. 0	Strat. 3 Tact. 0

Byzantins

Flotte 1	Flotte 2	Flotte 3

Francs

Théodebert — Strat. 4 Tact. 1

Stratagèmes en réserve

Pion d'action pioché

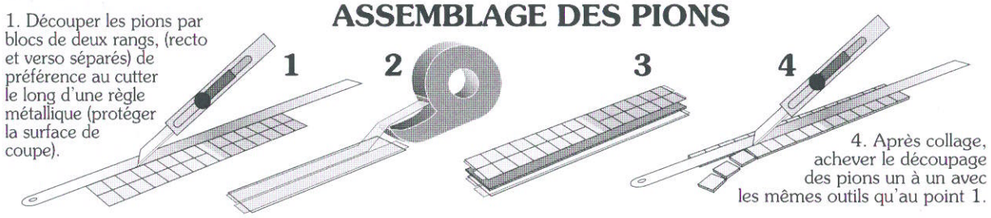
Compteur des points d'action

17	16	15	14	13	12
11	10	9	8	7	6
5	4	3	2	1	0

Attention : feuillet à photocopier avant de découper les pions au verso.

ASSEMBLAGE DES PIONS

1. Découper les pions par blocs de deux rangs, (recto et verso séparés) de préférence au cutter le long d'une règle métallique (protéger la surface de coupe).



2. Coller, au dos de chaque bloc de pions (recto et verso), deux rangs de ruban adhésif double-face (12 mm de large).

3. Intercaler entre le recto et le verso des pions, du carton fort (épaisseur 0,5 mm env.) coupé aux mêmes dimensions.

4. Après collage, achever le découpage des pions un à un avec les mêmes outils qu'au point 1.

TRES IMPORTANT

1 - Avant de découper vos pions, pensez à photocopier les feuillets d'Organisation des forces, en haut de page.

2 - Avant de coller vos pions en recto-verso, notez bien que, dans cette planche du jeu Bélisaire, **certains pions sont en recto simple**. Ils s'agit des deux blocs de 12 pions (total 24 de chaque côté, soit 48 pions) disposés en partie inférieure centrale, de part et d'autre du pli, et isolés du reste des pions par un pointillé blanc et des ciseaux.

Ces pions à recto simple comprennent, sur la planche de gauche, dite "recto " :
— 5 marqueurs de Durée du Siège;
— 2 marqueurs Points d'Action;
— 2 marqueurs de Tour (1 Année et 1 Saison);
— 9 pions Stratagèmes (3 de Trahison, 2 d'Intervention franque, 4 de Reconnaissance);
— 6 pions de cavalerie lourde et moyenne goth.

Et, sur la planche de droite, du côté dit « verso » :
— 4 pions de Psiloï byzantins;
— 4 pions de Skutatoï byzantins;
—10 de cataphractes Phoïderatoï byzantins;
— 4 pions de cavaliers nobles huns;
— 2 pions de cavaliers huns.

ZONE DES PIONS

A RECTO SIMPLE

ZONE DES PIONS

A RECTO SIMPLE

FRANCS

Limites de zone
Plaine (trait plein = limite historique de province)
Limite de zone
Mer
Zone montagneuse
3/2
Milice
Fortifications
Ville
Ville portuaire

Ligaria
Mediolanum 1/2
Ticinum 2/2
Venetia
Verona 2/2
Aquileia 2/2
Histria
Pola 1/2
Dalmatia
Praevatilana
IMPERIUM ROMANUM
Salona 3/3
Bolonia 1/1
Aemilia
Flaminia
Ravenna 4/4
Ariminum 2/2
Ancona 2/2
Alpes cottiae
Genua 2/2
Urbino 1/1
Umbria
Picenum
Auximum 1/1
Firmum 2/1
Volsini 2/1
Tuscia
Valeria
Spoletium 2/2
Samnium
Roma 3/3
Corsica
Aleria 1/1
Campania
Neapolis 3/2
Apula
Brindisium 1/1
Calabria
Lucania
Brutium
Mer Adriatique
Mer Tyrrhénienne

ATTRITION lors des mouvements..

DÉ	Nombre de zones parcourues (sur terre ou sur mer) 2	3	4	5	6
1	—	—	—	—	—
2	—	—	—	—	10 %
3	—	—	—	10 %	10 %
4	—	—	10 %	10 %	10 %
5	—	10 %	10 %	10 %	20 %
6	10 %	10 %	10 %	20 %	20 %

...et en cas de non-ravitaillement

DÉ	Lieu où se situe la force: Siège	Montagne	Plaine	Terre brûlée
1	—	—	—	—
2	—	—	—	—
3	—	—	—	10 %
4	10 %	—	—	10 %

5	10 %	10 %	—	10 %
6	10 %	10 %	10 %	20 %

Application des résultats
Siège, Terre brûlée : quel que soit le nombre de points de combat.
Montagne, Plaine : au-delà de 4 points de combat.

Modificateurs de siège
Marqueur 1 ou 2 : – 1 au dé.
Marqueur 4 : + 1 au dé.
Blocus naval : + 1 au dé.
Présence navale pro-assiégés : – 1 au dé.

533 539
534 540
535 541 551
536 542 552
537 543 553
538

PRINTEMPS
ETE
AUTOMNE
HIVER

Sardinia
2/1
Caralis

Rhegium
1/1

Panormus
2/2

Sicilia
Syracusae
1/1

Mer Ionienne

2/2
Carthago

Hippo Regius
2/1

Africa Proconsularis

Cirta
1/1

Hadrumetum
1/1

Sitifensis

Numidia

Byzacium

Tripolitana

Evénements aléatoires

1er DÉ \ 2e DÉ	1	2	3	4	5	6
1	M	N	J	L	H	D
2	D	H	L	—	O	N
3	—	J	A	N	—	—
4	K	—	—	E	N	I
5	B	O	M	—	F	L
6	—	G	—	H	—	C

Explication des résultats voir encadré.
En rouge : événement n'arrivant qu'une seule fois.

Moral
A = 5
B = 6
C = 7
D = 8

MODULE TACTIQUE

Unités désorganisées | Déploiement des unités | Déploiement des unités | Unités désorganisées

Moral
A = 5
B = 6
C = 7
D = 8

Service cartographique de *VaeVictis*

LA RECONQUETE DE L'ITALIE PAR

BELISAIRE VIe siècle

© VaeVictis - Histoire & Collections 1995. Infographie Didier Bourgeois.